#3'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ





GAME.EXE
#3`1997

Game.EXE
НАШ ВЫБОР

Над номером работали:

Игорь Исупов (гл. редактор), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова, Наталия Дубровская** (квесты, ocikal@sunny.aha.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, gm3@online.ru), **Х.Мотолог** (action\аркада, gm2@online.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@sunny.aha.ru), **Гамлет Маркарян, Денис Гусаков** (дизайн, верстка), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
FIDO: 2:5020/896 (эхоконференция поддержки журнала Game.EXE в FIDO — SU.GAME.MAGAZINES, модератор Петр Давыдов)

Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

Все компьютерные игры и программы тестировались на компьютерах Wiener PRO, производства компании R&K.

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

Дока-Вьюга

ВЕЧОР, ТЫ ПОМНИШЬ, ВЬЮГА ЗЛИЛАСЬ...

"Дока" — это имя, причем имя состоявшееся. От этой команды знаешь, что ждать: игра, образовательная программа, живая книжка, исполненные "Докой", могут нравиться или не нравиться, это дело личных пристрастий — но в отсутствии вкуса, в недостатке профессионализма, попросту в халтуре зеленоградских авторов обвинить не сможет никто. Здесь такое не прощается. Сказано же: "Дока" — это Имя.

Да, у зеленоградцев было достаточно времени, чтобы утвердиться на российском рынке программного обеспечения, в частности — компьютерных игрушек (напомним читателям .EXE, что "Дока" первой в этой стране стала заниматься компьютерно-игровым бизнесом). И возможность была блестяще использована. Недавний хит Total Control стал первой в России стратегической игрой, большим проектом, как любят говорить сами разработчики, сделанным в "домашних" условиях. Так сказать, "россияне для россиян". Впрочем, игра была заметна и на забитом до предела американском рынке, где получила довольно лестные оценки. Кивать на Запад, конечно, неча, мы сами с усами, но все равно отчего-то приятно.

Так вот, доковская команда, создавшая Total Control, отдыхала совсем недолго. Практически сразу "Дока" развернула новый большой проект, о котором мы и хотим сегодня рассказать. Его название — **"Вьюга в пустыне"**, и работы над ним идут уже около года. Что это будет? Насколько продвинулись программисты-дизайнеры-музыканты за этот немалый срок?..

Именно эти вопросы не давали покоя нашему корреспонденту всю дорогу от Москвы до Зеленограда. К счастью, все интересующие нас жители "Флейты" (именно так называется в народе дом, где поселилась компания) были на месте, и череда дружественных, конструктивных бесед с ними полностью удовлетворила тягу любознательного .EXE к знаниям.



Предварительная версия заставки.

Что есть "Вьюга"

"Это тактика, — охотно сообщает **Анатолий ШЕВЧУК**, босс программистского отделения "Доки", — точнее, сначала игра задумывалась как смесь стратегии и тактики. Но сегодня "Вьюгу" смело можно назвать тактикой чистой воды. Стратегия в глобальном масштабе осталась, но ее очень мало..."

Тактика? Хм-м... Wargame?.. В общем, требуются комментарии. Благо рядом — главный программер, а по совместительству идеолог проекта **Данила ВОРОБЬЕВ** (в миру просто Дан). "Дело происходит, как вы, наверное, уже догадались, в пустыне. То есть где-то на Востоке (но не Дальнем). У некоего азиатского государства вдруг портится поведение, и мировое сообщество в лице Соединенных Штатов решает предпринять превентивные меры. Так сказать, доктор прописал успокоительное. Только в процессе выясняется..."



Прервем на секунду главного программиста и добавим от себя, что, прежде чем сесть за работу, спецы из "Доки" проштудировали невесть сколько материалов о недавней войне в Персидском заливе, которая и послужила документальной основой для сюжета игры. Под небольшим нажимом (никто, впрочем, не пострадал) Дан также признался, что его слегка вдохновляли сочинения Тома Клэнси, сверхпопулярного во всем мире мастера политического триллера.

И все же: каким образом сочетаются тактика и стратегия?



ДНИ и, возможно, ночи

Военная кампания, то есть противостояние сторон, продолжается определенное количество ДНЕЙ. День — самая крупная временная единица в игре, некоторое подобие хода в turn-based-игрушках. В начале каждого дня игрок занимается исключительно глобальными вещами: планирует атаки, оценивает положение на всем фронте, группирует и перегруппировывает войска и так далее. Большая карта района конфликта поделена на области (как в C&C), в каждой из которых может находиться определенное количество войск. "Следует сразу оговориться, — отмечает Дан, — что никакой экономики в игре не существует. Вам не придется откапывать минералы, собирать в канистры нефть или заставлять солдат процеживать речной песок в поисках золота. "Вьюга" очень реалистична, а значит — у вас нет и заводов, которые смогут произвести еще танков, вертолетов и кучу пушечного мяса в касках и с карабинами. Игроку придется бороться за победу исключительно теми силами, которые были предоставлены ему в начале игры. Конечно, в случае успешного наступления или региональной победы к вам может прибыть подкрепление. С другой стороны, может и не прибыть. Или прибыть — но не к вам..."



Основной — многооконный — вид "Вьюги в пустыне".

В то время, пока игрок манипулирует дивизиями и полками, компьютер делает собственные ходы. Чтобы завязался бой, необходимо (но не достаточно), дабы в одной области оказались подразделения обеих сторон. После этого наступает весьма интересный момент — компьютер СОБСТВЕННОРУЧНО выбирает место, где вы будете сражаться.

(?) — "Сейчас объясню (это опять Дан)... Очевидно, что в областях, граничащих с линией фронта, стычки весьма вероятны: противник может двинуться на вашу территорию, то же самое можете сделать и вы. Когда перемещения войск произошли, компьютер начинает "разрешать" все конфликтные ситуации."







СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.

КОБИ БРАЙНТ. ПОПАЛ В NBA, ПОДПИСАВ КОНТРАКТ С LA LAKERS. ИГРАЕТ В КРОССОВКАХ EQUIPMENT TOP TEN 2010.



В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ. СТОПА ЧЕЛОВЕКА. ОКРУГЛАЯ ФОРМА И АМОРТИЗИРУЮЩИЕ ВСТАВКИ В ПОДОШВЕ ОБЕСПЕЧИВАЮТ В МЕСТАХ КОНТАКТА С ПОВЕРХНОСТЬЮ ИДЕАЛЬНУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ И НЕОБХОДИМУЮ ПОДВИЖНОСТЬ. БАСКЕТБОЛЬНАЯ ОБУВЬ FEET YOU WEAR ПОЗВОЛИТ ЛЕГКО И С ЧЕСТЬЮ ПРОЙТИ ВСЕ УРОВНИ НАПАДЕНИЯ И ЗАЩИТЫ. В ЗАЛАХ И НА АСФАЛЬТЕ FEET YOU WEAR ПОМОЖЕТ ТЕБЕ. ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!

FEET YOU WEAR®



Большую часть работы художники "Доки" выполняют в LightWave.

Длинные руки компьютера

Любопытно, очень любопытно! Дело в том, что многие битвы будут закончены без участия игрока, которому лишь сообщат об их итоге. К этой категории относятся “безнадежные” бои. Скажем, если на вашей территории находится жалкая рота новобранцев, а враг атакует целой дивизией, то даже ваше (игрока) вмешательство не поможет выиграть. Поэтому компьютер, видя, что шансов нет, лишь выдает статистику потерянных в бою частей, а также местонахождение и количество выживших. Из оставшихся стычек AI, руководствуясь определенными характеристиками (соотношение сил, типы и рода войск), выбирает несколько наиболее интересных битв. Именно в этих сражениях вам и придется участвовать. Остальные



баталии проходят “мимо” пользователя, единственная забота которого — узнать об их результатах. Когда исход всех сражений известен, наступает новый день.

Единство и борьба противоречий

Но как же насчет взаимосвязи стратегии и тактики? Разработчики особо выделяют тот факт, что эти составляющие “Вьюги” влияют друг на друга самым серьезным образом. Сначала о цепочке “стратегия — тактика”. На старте каждого боя с участием игрока на поле брани выйдет именно та техника, которая есть в составе подразделения. Иными словами, количество и типы участвующей в данной миссии техники не фиксированы, как это делается, скажем, в Red Alert. Если танковая дивизия укомплектована лишь наполовину, то игрок найдет 5 из 10 машин (цифры, разумеется, взяты “с потолка”). По окончании любой стычки в составе выживших частей окажется именно столько боевых единиц (в процентах), сколько осталось у победителя. Таково влияние тактики на стратегию.

Мотор!

Продолжая разговор о тактике, невозможно не описать оригинальный engine “Вьюги в пустыне”. Игра сделана под Windows 95 и использует пакет DirectX. Анатолий Шевчук пояснил, что “Дока” снова решилась на определенный риск. Оказывается, западные эксперты выражали претензии к нестандартному интерфейсу Total Control, при этом стратегическая или сюжетная части игры их удовлетворяли полностью. Но “Дока” снова экспериментирует: “Вьюга” обладает решительно новым для стратегических игр многооконным интерфейсом. Причем в дополнительных (до четырех) окнах также может быть вид на игровое поле. Такого в стратегиях еще не было! Конечно, существуют и другие виды: например, “планшетная” карта местности, внутренний вид объекта с оружием и повреждениями, список приказов объекта или подразделения, и т. д.



Top secret

Вы хотите узнать, какую технику используют пустынные воители? Легко! Американцы —



свою, доморощенную, а арабы, традиционно, нашу, российскую. В этой связи представляется, что в создании новой стратегии от “Доки” могут быть очень заинтересованы... отечественные военные ведомства.
Исправно снабжая программистов идеально правдивой информацией о нашей и зарубежной технике, военные, как бы в обмен, могут получить своеобразную демонстрационную модель для рекламы вооружения, выпускаемого в России. После тщательного изучения характеристик и сравнения боевых качеств аналогичных моделей техники России и США, любой начинающий “стратег” сможет с уверенностью утверждать, что СУ-27 — лучший истребитель в своем классе, а вертолет КА-50 “Черная Акула” попросту не имеет аналогов в мире. Приятно.

Скажи: изюм

Проглядывая список нововведений, которые “Дока” планирует использовать во “Вьюге”, начинаешь медленно наслаждаться. В том случае, если авторам действительно удастся воплотить в жизнь все задуманное, игра положит начало новому направлению в стратегиях. Как в свое время это произошло с C&C (к примеру).

Очередной пионерской задумкой можно назвать систему управления отрядами во время тактического боя. В играх этого поджанра, то есть в стратегиях, идущих в реальном времени с видом на карту “сверху-вниз”, принято использовать point & click-интерфейс. Он настолько прост, что доступен даже пятилетнему ребенку (доказано: дети такого возраста легко справляются с WarCraft 2). С другой стороны,

Internet /Россия

**МИР РАЗВЛЕЧЕНИЙ
В СЕТИ
INTERNET!**

INTER
NET

Подключившись к всемирной сети Internet, Вы сможете познакомиться с мировыми музыкальными и видео- новинками, прослушать фрагменты композиций, просмотреть отрывки видеофильмов. Для любителей компьютерных игр — уникальная возможность помериться силами с противниками в интерактивном режиме на всех континентах.

- высокоскоростной канал связи с сетью Internet в США (**4 Мбит/с**);
- более **180** телефонных линий;
- более **100** видов сервиса в Internet;
- доступ к коммерческим, юридическим и гуманитарным информационным системам узла «Демос»;
- создание и размещение в Internet Web-страниц любой сложности;
- программное обеспечение для обучения и работы в Internet (CD-ROM).

Весь спектр возможностей Internet от типовых до уникальных!

113035 Москва
Овчинниковская наб, 6/1
Тел.: (095) 956-6290 - подключение
(095) 956-6233 - горячая линия



demos®

Факс: (095) 956-5042
E-mail: info@demos.su
World Wide Web:
http://www.demos.su

подобная упрощенность управления сильно ограничивает свободу игрока. Команды, доступные с помощью point & click, можно пересчитать по пальцам: иди, атакуй, руби, чини. Все. Единственный способ спасти положение — это управлять всеми юнитами самому, что невозможно по вполне понятным причинам.

Так вот, "Дока" решила вывести стратегии на новый уровень развития. "Вьюга в пустыне", по утверждениям авторов, будет содержать как минимум три варианта управления отрядами. Первый, разумеется, — point & click: нельзя заставлять американцев переучиваться! Второй вариант (внимание!) — чисто аркадный. Стратегия превращается в некое подобие DeathRally или Desert Strike. И, наконец, последний, самый продвинутый вариант: пользователь может корректировать AI собственных войск, то есть изменять стиль их управления компьютером и создавать целые списки предельно детальных приказов. С помощью простых действий вы сможете "объяснить" отряду, как именно он должен поступать в той или иной ситуации, фактически — поставить боевую задачу. Такой алгоритм, вероятно, пригодится при создании идеальных скаут-отрядов. Или, например, собрав ударную группу для атаки вражеской позиции, можно заняться распределением сил: "Так, эти танки давят неприятельские доты; эти вертолеты на предельно низкой высоте проносятся над вражескими танками и пехотой, поливая их огнем; а в это время пехота на бронетранспортерах вылетает из-за гребня холма, спешивается и уничтожает все, что еще осталось. Все готовы? Ну, с богом!" Словом, вариантов очень много. Можно сформулировать тактический замысел любой сложности, а если в процессе его исполнения что-то пойдет не так — тут же вмешаться, перенаправив какие-либо войска point&clic'ом, или исполнить особо важную задачу "собственноручно", в аркадном режиме.



Бывалый юнит с разбитым прицелом

Разобравшись с управлением юнитами, стоит рассмотреть саму структуру боевой единицы — скажем, танка. Во "Вьюге" танк является **составной** единицей. Кроме таких параметров, как броня, скорость передвижения, дальность стрельбы, боезапас и прочее, существует и ярко выраженный человеческий фактор. Как и в настоящем танке, Данила разместил в своей модели техника-водителя, стрелка-радиста, командира и заряжающего. Таким образом была решена проблема обретения опыта: с боями у водителя вполне может улучшиться реакция, экипаж сможет быстрее и с большей точностью вести стрельбу (однако на увеличение толщины брони и калибра орудия не надейтесь!). В ряде случаев кто-нибудь из экипажа может быть ранен или убит. Его заменит товарищ, но он не специалист в данной области, поэтому его реакция (а значит, и "реакция" всего танка) будет совсем иной. Наконец, может выйти из строя какая-нибудь деталь. Словом, абстрактные понятия "жизни" и "качеств" боевых единиц распадаются на более реальные — состояние разных систем и составных частей объектов (броня, мотор, оружие, топливные баки).

Сложно? Да ничего подобного! Просто куда более правдиво. Представьте: снайпер, попадающий точно в глаз вражескому вертолетчику! Или вообразите подбитый танк, с искореженной ходовой частью, но не тронутой пушкой и боекомплектом, командир которого, несмотря на контузию, продолжает методично посылать в противника снаряд за снарядом!

Когда же?

У ребят из "Доки" еще много сюрпризов для жадных до настоящих стратегий фанатов. Но мы смогли определить лишь основные вехи этого амбициозного проекта. Многое еще может измениться, поэтому более детально и конкретно мы рассмотрим "Вьюгу" в следующем номере (это, впрочем, лишь предположение), когда, по обещаниям Анатолия Шевчука, выйдет бета-версия игры.

А вот на вопрос о российском тираже игры был дан следующий ответ: август или сентябрь этого года. Ответствовал Анатолий Шевчук. Главный программист Данила Воробьев лишь горестно качал головой...

— Александр Вершинин

От редакции. Кстати, любопытная информация: во второй половине марта альфа-версия "Вьюги в пустыне" демонстрировалась... на Всемирной выставке вооружений IDEX'97, проходившей в Абу-Даби и, по словам очевидцев, не оставила военных равнодушными.











Parkan: обратный отсчёт

Корреспонденты .EXE открывают новую Вселенную

Было время, когда мы умели и любили мечтать...

Игр выходило немного, хороших — еще меньше. Пиво и беспрестанная очень высшая математика горячили мозги, и те начинали бредить, а именно скрещивать жанры.

"Ребята, вот, к примеру, Pirates! Отличная игрушка, но ведь и ее можно подправить. Чуть-чуть. Во время морского боя основной вид должен быть как в DOOM'е: бегаешь себе по кораблю и поджигаешь шнуры пушек..." — "А на суше?" — "Dune. Ну конечно, "Дюна"!.. Вот только.. как бы научить компьютер по-человечески фехтовать! Никто не знает? И чтобы вид, опять-таки, от первого лица." — "Хватит о DOOM'е, надоел!" — "Нет, здесь другое, хочется "Ультимы": шпага должна управляться мышкой..."

Было время, когда мы умели и любили мечтать...

Увы, ничего прочнее воздушных замков большинство из нас так и не построило.

А вот они, даже предаваясь ДИКИМ МЕЧТАМ (три года назад многие, не стесняясь, откровенно крутили пальцем около виска, услышав об этом проекте), никогда не сомневались, что СДЕЛАЮТ. Сумеют. Одолеют. Что получится. Ни сегодня — так завтра: через год, два, три.

Все верно: не только обещанного, но и чаемого три года ждут. Спустя тридцать шесть месяцев подспудной-подпольной-кропотливой подготовки компания "Никита" наконец раскрывает карты и являет миру своего легендарного **"Паркана"**, свой первый БОЛЬШОЙ игровой проект, который, как бы напыщенно это ни звучало, по всей вероятности, сможет осуществить мечты многих игроков со стажем и с хорошим вкусом.

Отчего такая выспренность и такие смелые предположения? Судите сами. Parkan — это едкая смесь космического симулятора (Wing Commander), трехмерной аркады-стрелялки (DOOM, Quake) и стратегии (Privateer, Elite — экономика и даже, местами, Civilization). И над всем этим гибридным игровым монстром нависла тень великого и могучего Star Control 2...

Начала. "Смерть обучалки"

По словам авторов Parkan'a, начало игре было положено где-то на старте 1994-го. Именно тогда **Олег КОСТИН** по собственной инициативе изваял огромный, изумительно красивый flic, в коем что-то жутко космическое садилось на что-то загадочно-планетарное. Этот ролик стал последней каплей, поскольку "Никита" с самого рождения болела космосом. Как обычно, сначала вызрела идея сделать на базе этого чудо-флика... обучающую игру (здравствуй, Финни!), нечто сугубо экологическое, традиционно доброе и очень гринписовское. Пользователю — юному и не очень — предлагалось стать хозяином Звездного Ковчега, летать в нем, заглядывать на планеты и заселять их любимыми животными. Но ненаглядная фауна, согласно суровой модели, либо вымирала, хотя мамонты в число любимых животных сотрудников "Никиты" не входили, либо становилась абсолютно неуязвимой. Само собой, пришлось срочно менять непокорных млекопитающих на стальных роботов. Сразу же появилось чувство, что в железных братков можно стрелять — это и человечно (нечеловечно не давать человеку вообще стрелять), и Гринпис не против. Так умерла чистая "обучалка".

Игра — это серьезно


Никита СКРИПКИН.

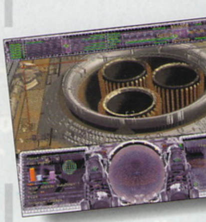
Однако человеку, который сделал хотя бы одну обучающую игру, очень сложно перестать заниматься просвещением широких масс. Именно поэтому "Паркан" настолько реалистичен. Вы спрашиваете, как космический симулятор путешествий по звездным системам может быть близким к правде, когда наши космонавты боятся долететь до Марса? Ответ очевиден: "Паркан" использует последние достижения науки и техники (и снова звучит банально, затерто и высокопарно, но это правда) — только так можно обосновать возможность таких вот звездных прогулок.

Начнем с того, что галактическая система, моделируемая в игре, на 100% правильна с физической, математической (и прочих) точек зрения. На ехидный вопрос о том, зачем так стараться, авторы "Паркана" ответствуют, что это залог того, что игра сможет претендовать на "серьезность", и это "поможет сделать компьютерные игры вполне респектабельным развлечением". Это одно. Второе же, пока скрытое от широких играющих масс, заключается в том, что ребята из "Никиты" просто исключительно основательные и сверхэрудированные люди, для которых написание игры есть повод... для создания пары-тройки научных диссертаций. Не верите? Так прочтите начало "краткой" предваряющей заметки о "Паркане" (авторы этого *внутреннего* документа компании — Олег Костин и Никита Скрипкин):

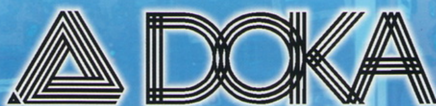

Олег КОСТИН.

"Конечной целью данного обзора является построение физически и логически непротиворечивого фона некоторой "гибридной" игры, которая, как мы уже можем предположить, будет сочетать аркадные черты со стратегической и локальной симуляцией, а также предоставлять игроку возможность действий в рамках некоторого "квазисюжета" экономического, военного или приключенческого характера..."

Повторимся: это всего лишь внутренний документ, который за пределы "Никиты" выносить никто не собирался... Представляете, что эти люди пишут, дабы обаять западных издателей "Паркана"!.. Кстати, далее следует настоящий научный трактат о классификации звезд, происхождении и эволюции Галактики, ее строении и ядре. Не менее уникальным и интересным является и попавший в наши руки обзор современных истребителей, имеющий целью (внимание, друзья!) обосновать выбор кокпита и







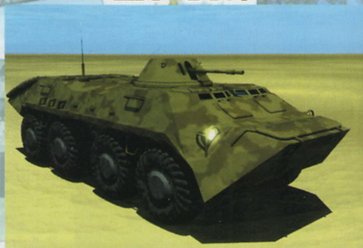
т. 536-4020
536-4652
ф. 536-5887



LM PRO



Ралли



Вьюга в пустыне



Total Control



Pinball



Противостояние

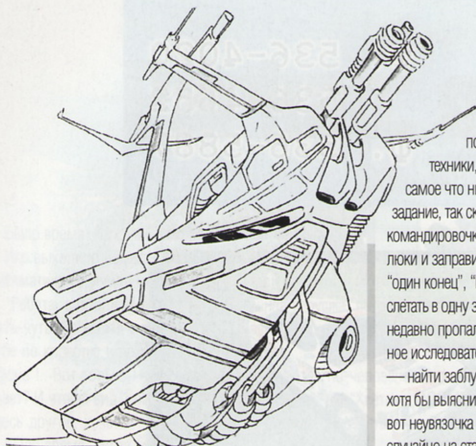


Pike



Рыбалка

103482, г. Москва, Зеленоград, корп. 360
E-mail: doka@doka.ru
Служба технической поддержки
Телефон: (095) 536-0964



основных функций пилота для будущей игры. Проштудировав все предоставленные нам материалы, начинаешь желать лишь одного: чтобы с ними как можно скорее смог ознакомиться и любой пользователь. Хотя бы потому, что все это сверхпознавательно и не держит нас, рядовых юзеров, за дураков.

Кусочки головоломки

"Фактически, есть три engine'а, три составляющих игры. Авиасимулятор (flight simulator), 3D action-ходилка и стратегия. Причем стратегия не сверху, не "от Бога", а от первого лица, как и вся игра."

Никита Скрипкин.

Пришло время открыть читателю, что есть "Паркан", что в новой игре от "Никиты" величается этим симпатичным (согласитесь, идеальное название для игры) и загадочным словом, которое, как выяснилось, означает то же, что и... бумеранг. Так вот, "Паркан" — это космический корабль. Ваш корабль, читатель и игрок.

Представьте, что вашу персону в добровольно-принудительном порядке запихивают в новенький, с иголочки, корабль, построенный по последнему слову техники, и отправляют на самое что ни на есть обыденное задание, так сказать, в командировочку. Накрепко задраив люки и заправившись топливом в "один конец", "Бумеранг" должен слетать в одну звездную систему, где недавно пропало некое дружественное исследовательское судно. Задача — найти заблудшую технику или хотя бы выяснить ее судьбу. Только вот неувязочка — совершенно случайно на старте происходит ма-а-аленькая авария, и в результате ваша персона оказывается невесть где и без связи с начальством.

Итак, игра все-таки начинается с симулятора. Вы попадаете в абсолютно незнакомый сектор (в начале каждой игры все солнечные системы, звезды и планеты создаются заново случайным образом)...



Местечко для "Паркана"

...В незапамятные времена в космосе все было в порядке, пока экономическая конкуренция не довела власть предержащих до политических разборок со всеми вытекающими отсюда последствиями в виде войн. В результате массовых кровопролитий в некоторых секторах звездных систем были уничтожены сами признаки жизни, за исключением их (признаков) видимости, а именно механизированных космопортов на заброшенных планетах, доступных для посадки межзвездных кораблей. После того как деятельные инопланетники дружно вымерли, остались лишь роботы, которые очень быстро сбились в стаи, названные кланами. В "Паркане" каждый клан владеет собственными солнечными системами, а то и целыми секторами звездных скоплений. Кланы легко различить по моделям истребителей. Есть и неформальное объединение —



пираты. Они, как вы понимаете, враждебно настроены ко всем и вся. Эти обитают на заброшенных планетках. А если играющему очень повезет (или не повезет), он имеет шанс наткнуться на пиратскую базу: она производит космопланы и снабжает негодяев топливом. Ее разрушение повлечет за собой значительное ослабление неформальной братии в данном районе.

Жизнь во вселенной "Паркана" бьет ключом и через край. Во всех направлениях снуют транспортные суда и маленькие истребители. При желании вы можете связаться и поговорить с каждым кораблем. У капитана можно получить или купить полезную информацию, наняться на задание и даже приобрести груз, находящийся на борту. Есть и другие варианты: любой космический корабль можно взорвать или взять на абордаж. Разумеется, только в том случае, если вы его догоните. Выбор действительно богат, но при этом вам не дозволена такая малость, как замена "Паркана" на что-то другое. Корабль является вашей надеждой и опорой. Отвечая взаимностью, игрок сможет модернизировать любимое чадо, аккуратно навешивая на него новые пушки, ракеты и прочие несущие смерть приспособления. Но все это в будущем — сначала вы должны определить свою линию поведения.

Мир, в который вы попадаете, уже населен. Изначально все кланы, кроме пиратов, относятся к вам строго нейтрально. В ваших силах

"Никита": Каждая звезда — это реальный объект. Мы хотели как можно ближе подойти к настоящей астрономической модели. К сожалению, наука все еще не дает полной и исчерпывающей информации о строении солнечных систем. Нам пришлось кое-что додумывать, делать некоторые допущения...

Game.EXE (со странным блеском в глазах): Означает ли это, что можно слишком близко подлететь к звезде и, следовательно, изжариться?

Н: Вне сомнения. Но мы не советуем вам так быстро заканчивать игру.

.EXE: Чудесно!

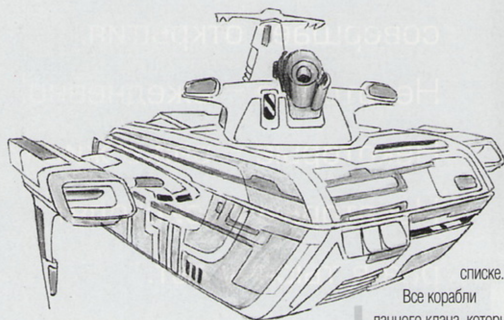
Н: Продолжим. Абсолютно не обязательно, что вокруг каждого солнца вращаются планеты. Их может и не быть. Но если они все-таки существуют, то от их удаленности от звезды изменяются некоторые параметры.

.EXE: ?!

Н: Температура, атмосфера, ресурсы (в частности, топливные), органические вещества, необходимые для производства тех или иных продуктов. Во-вторых, планета характеризуется размером, видом (внешним), типом. За основу мы взяли родную Солнечную систему с ее меркуриями-землями-марсами-нептунами.

.EXE (один из .EXE задумчиво насвистывает X-Files-тему): А как насчет разумной жизни? Мы хотим инопланетян, братьев по разуму!

Н: Хотите пришельцев? Их есть у меня! Надеюсь, вас не разочарует, что внеземная разумная жизнь представлена исключительно роботами. Таким образом планета может быть колонизованной или брошенной.



изменить это положение дел. Если вы будете честно торговать с роботами и не станете затевать свару с их кораблями, то ваш престиж в глазах железных истуканов возрастает. Отсюда — льготы и дружеская помощь. Но стоит взять на абордаж пару кораблей или отнять базу (об этом позже), как вы тут же оказываетесь в черном списке.

Все корабли данного клана, которые попадутся вам на пути, будут чинить козни и пытаться снять мерку для вашего гроба. Философия предельно проста: живи и дай жить другим. Чем больше вы нарываетесь на неприятности, тем труднее оставаться в живых.





Окупающееся насилие

.EXE: Когда дело доходит до рукопашной, включается "второй", аркадный engine. Каковы его системные требования?

Н: Минимальные требования будут такими: Pentium 133, 16 Мбайт памяти. Чтобы играть в 3D action-часть в SVGA-режиме понадобится минимум 166-я машина с 32 "мегами".

.EXE: Круто. Почему такие высокие запросы?

Н: Мы пытаемся приблизиться к реальности даже в графике. В любой из наших комнат значительно больше плоскостей, чем в самой навороченной части DOOM'а. К тому же, нельзя забывать о том, что игра делается строго под Windows 95. А вы знакомы со скоростью и жадностью до процессорного времени названного продукта фирмы Microsoft.

.EXE: Вернемся к самой игре. Мы швартуемся в космопорте — и...

Н: Космопорт — это замкнутая территория. На данном этапе разработки "Паркана" мы не разрешим пользователям свободно бродить по поверхности планеты. Вы все время находитесь в помещении, будь это космический порт, шахта добычи полезных ископаемых или завод.

.EXE: Ходили слухи, что вы занимаетесь созданием случайных трехмерных уровней. Это правда?

Н: Разумеется. Если в Diablo случайным образом генерировались двумерные уровни, то почему бы нам не сделать подобное с трехмерными? Получаются очень симпатичные этапы: этажи над этажами, комната над комнатой и так далее...

.EXE: Такое помещение заселяется тоже случайным образом?

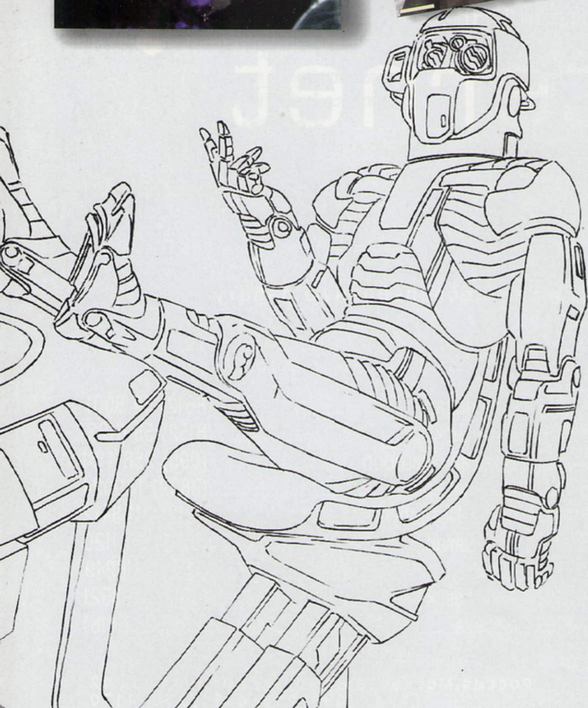
Н: Если перед вами свободная планета, то да. В противном случае, вы обнаружите на уровне роботов того клана, которому принадлежит данное небесное тело. Не успели поссориться с ними — вам предоставят возможность пользоваться местным "торговым" компьютером. С помощью него заключаются сделки по купле/продаже, нанимаются на задание.

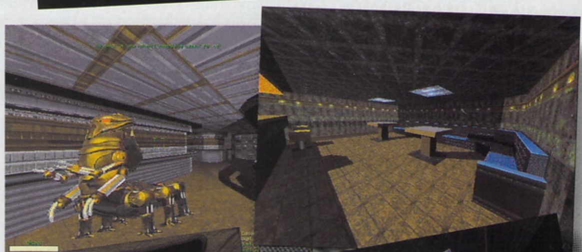
.EXE: Мы хотим захватить базу. Необходимо перебить всех обитателей? (Руки Х.М. начинают непроизвольно двигаться, напоминая характерные движения мышью с включенным mlook'ом.)

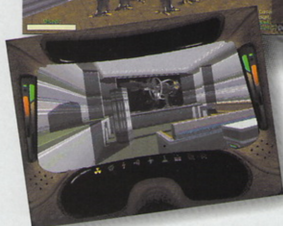
Н: Это самый жестокий метод. Есть и другие: например, быстро пробежать через весь этап, добраться до компьютера и перепрограммировать его. Затем можно запустить на эту базу нескольких собственных роботов-громил, которые захватят ее. Нужно лишь выбраться живым обратно, к "Паркану".

.EXE: Как насчет каких-нибудь бонусов во время ведения наземной войны. Насилие окупается?

Н: Специально для задавшего этот вопрос мы приготовили возможность захвата вражеских роботов. После того как игрок обезвреживает неприятеля, от него остается каркас и некоторые запчасти. Они могут быть использованы для постройки новых образцов железных парней. Существуют и специальные upgrade'ы, превращающие рядовых рабочих в геологов, инженеров и так далее. Своего рода специализация...









Intel MMX™

ФИРМА "АКЕЛЛА" представляет новинку от Ubi Soft

Ubi Soft ENTERTAINMENT

АВТОМОБИЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

pod



НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



Планета гибнет. На последнем улетающем космическом корабле осталось всего одно место. Чтобы занять его Вы должны победить в гонке...





- УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:
  640x480 точек, 16 млн. цветов одновременно, при этом все картинки рассчитываются в реальном времени со скоростью 32 кадра/сек. (до 60 кадров/сек. при использовании графической карты с 3D ускорителем)!
- НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ:
  Игра по сети, по модему, с использованием прямого соединения. Возможность игры вдвоем на одном компьютере (при этом экран монитора разделен пополам). И наконец коллективная игра в Internet (планируется даже проведение чемпионата мира по 'pod').
- МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
  Windows 95, Pentium 100Mhz (рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX), 16Mb RAM, 1 Mb Video, 2x CD-ROM, звуковая карта совместимая с Windows 95.

Здесь много очищенного бензина!



Чем хороши эти завоевания, для чего они нужны, удивится читатель. Прежде чем пуститься в объяснения, позвольте напомнить о замечательном фильме "Сумасшедший Макс" (Mad Max). Хриплый вскрик "Там много очищенного бензина!!!", выговоренный в нос, как нельзя больше подходит к ситуации, сложившейся в мире "Паркана". Топливо стало универсальной валютой для любых сделок в любом секторе. Судите сами: на топливе, естественно, летают космические корабли, топливо необходимо для работы фабрик и заводов, даже пираты просят выкуп в половину "бензобака". Чтобы справиться с ситуацией и не сгинуть в бездушной вселенной роботов, вам лично придется заняться добычей этой универсальной валюты, не забыв, впрочем, и о настоящих полезных ископаемых. Вот почему речь идет о колониях, захвате вражеских территорий и прочем.

.EXE: Можно ли обойтись без колоний? Экономическая стратегия и наши горячие головы — две вещи несовместные!

Н: Конечно, можно. Но тогда вам придется добывать топливо другими способами: спекуляцией, мордобоем и воровством. Можно просто-напросто выполнять миссии и получать за них вознаграждение. Тем не менее, поиметь и развить родную базу, которая будет снабжать вас всем необходимым не только для дальних перелетов, но и для боев, по-моему, не самое скучное занятие.

.EXE: И что же выпускает наш ВПК?

Н: Торговые корабли, роботов, вооружение и многое, многое другое. Но главное — это добыча топлива. Топливо является универсальной валютой, вы не забыли?

.EXE: Вы говорили о стратегии "от первого лица". Как это возможно? Ведь неудобно...

Н: Почему неудобно? Все элементарно, "Экзе"! У вас выгорает выгодная сделка, вы получили солидный куш. Настало время расширять предприятие. Вы закупаете новых роботов. Далее все происходит автоматически — возвращаетесь на базу, прогуливаетесь по ней и замечаете, что на месте голой стены возникла дверь в новый цех, пристроенный к основному зданию. С увеличением фабрики растет и количество охраны и набор транспортов. Когда завод переходит на новый виток развития, вы сможете создавать больше видов изделий.

.EXE (каверзно): Нас интересуют ресурсы: они могут закончиться?

Н: Планета большая, хватит надолго. Так что не думайте об этом. Впрочем... кто знает, что произойдет в игре через годик-другой?

.EXE: Насколько долго вы разрешите игроку сидеть на своей уютной планетке и стричь купоны?

Н: Никаких ограничений на этот счет у нас не предусмотрено. Пользователь вполне может превратить "Паркан" в SimCity и построить целый мегаполис, доверху наполненный снующими роботами-рабочими. Если игроку не интересен сюжет (а это очень прискорбно), то он вполне может оставаться на облюбованном месте столько, сколько захочет.

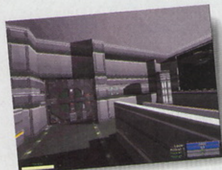
.EXE: Но будет ли у упрямого градостроителя шанс закончить игру?

Н: Маловероятно. Для того чтобы пройти основной квест, необходимо постоянно быть в движении, искать и находить что-то новое. Мы, конечно, будем не только намекать игроку, что он засиделся на месте, но и подталкивать его. Однако, если он тупо (извините, игроки)

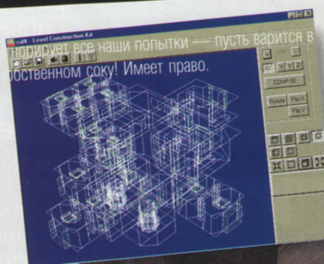
Назад, в будущее



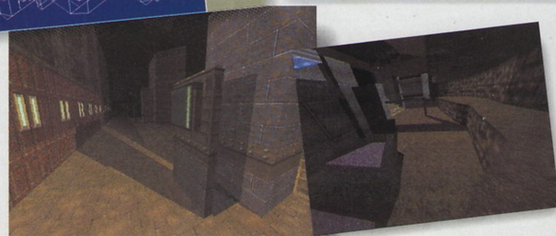
Ознакомившись с тремя узловыми составляющими игры, можно поговорить об "основном квесте", сюжете, который связывает воедино все engine'ы и заставляет игрока все время двигаться вперед. Изначально предполагается, что вы будете искать утерянный корабль, картина с изображением которого назидательно висит в одной из комнат вашего космического дома. Впрочем, сотрудники "Никиты" тут же намекнули нам, что обнаружить пропавшее судно — это лишь половина дела. На дальнейшие расспросы раззадоренных журналистов программисты отвечали более чем сдержанно. И все же мы можем привести пару сюжетных поворотов: речь шла о "машине времени" и "плохом дядьке, сильно смахивающем на паука". "И это все?!" — спросите вы. А что вы хотели? Мы

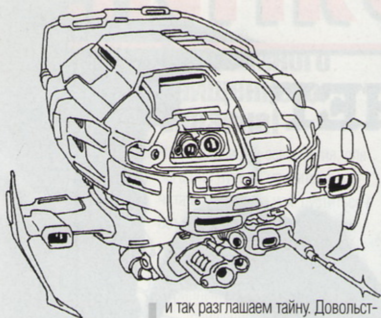












и так разглашаем тайну. Довольствуйтесь, пожалуйста, малым. Пока.

В том случае, если вам все-таки захочется узнать побольше (а вам ведь захочется) — проходите игру до конца. Вот некоторая информация, способная помочь вам в этом нелегком деле.

В "Паркане" существуют пять "обычных" секторов и один секретный. Как только вы находите устройство для прыжков между звездами, появляется возможность сбежать из области, в которой началась игра. Прежде всего, для этого требуется топливо. Уйма керосина. Не забудьте, что на всякий случай вам понадобится горючее для спешного отступления в родные пенаты. Конечно, вы можете полететь и с запасом в один конец, но... Дело в том, что сложность игры в "Паркане" изменяется от одного сектора к другому. Прыжок в следующую область означает, что вы достигли определенного уровня не только в модернизации своего корабля, но и в прохождении основной сюжетной линии. Вполне понятно, что на новом месте вас будет ждать клан, вооруженный гораздо более основательно, чем прежние, встреченные вами. Отсюда вывод: не стоит соваться в новое место, не подготовившись к этому шагу предварительно.

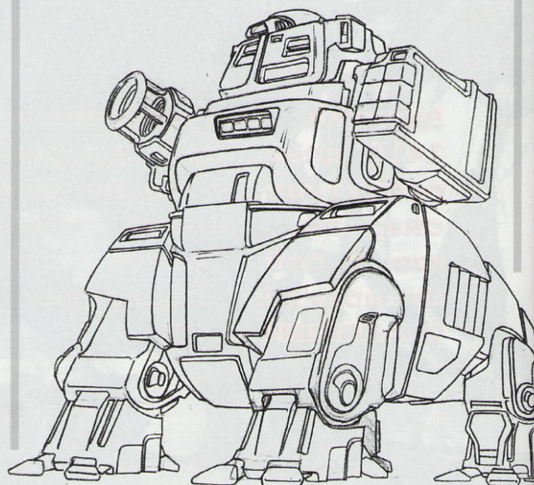
Наряду с обычным вооружением космического истребителя в игре есть и откровенные нововведения. В частности, авторы разработали несколько необычный вариант напарников играющего. Так как кроме вас людей не наблюдается, то вашими помощниками будут роботы. В трюме "Паркана" может быть размещено от одного до шести автоматических дронов, роботов-истребителей, подчиняющихся вашим приказам. Интерес представляет и метод визуального отображения полученных дроном повреждений. В том случае, если защитное поле (shield) все-таки пробито, удары наносятся непосредственно по кораблю. Случайным образом определяется, какая часть дрона была выведена из строя. Если это двигатели управления, то несчастный начинает кружить на месте, если внешние камеры — значительно падает точность стрельбы. Очевидно, что такой дрон может быть не только починен после возвращения на "Паркан", но и модернизирован с целью увеличения боевых качеств...



Плавный финал

Подобных мелких, но невыразимо приятных изюминок в новой игре от "Никиты" очень много. Всех не перечислить — это точно. Тем более, что работа над "Парканом" все еще продолжается. Так, недавно почти готовая игра была "развалена" до основания, а затем снова собрана. Причина: полная переделка космического симулятора. Теперь вместо спрайтов а-ля Wing Commander 1 и 2 в игре красуются векторные модели (читай: WC 3 и 4). По заверению самого Никиты Скрипкина, оптимизация кода ведется каждый день. Плавно завершаются труды над роликами, призванными выделить сюжетную линию.

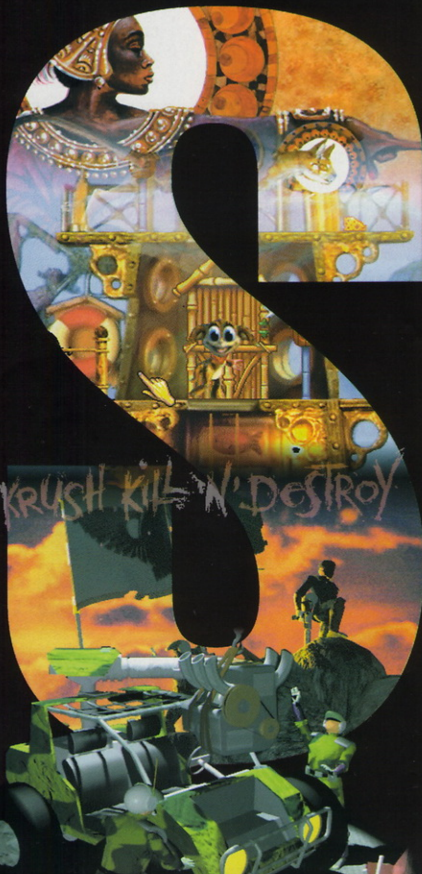
Работа над игрой, продолжавшаяся более 3 лет, гладко и методично подходит концу. Кажется, сами авторы немного рады этому. По крайней мере, вопрос о продолжении "Паркана" был встречен исключительно нервными смешками...

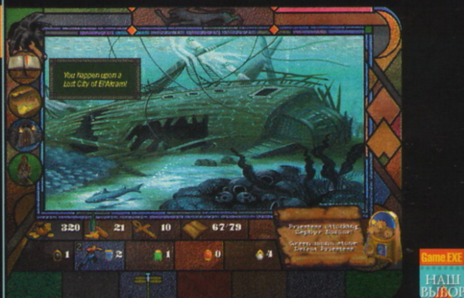




"Никиту" представляли: **Никита** (разумеется, **СКРИПКИН**), **Виктор МУРОГОВ, Евгений ЛОМКО** и ...отсутствовавший во время разговора **Олег КОСТИН** (см. эскизы, цитаты...).
В роли .EXE выступал **Александр ВЕРШИНИН**. Тихий, незлобивый голос за сценой: **Х.Мотолог** (вЕЛИКИЙ и уЖАСНЫЙ).

Стратегии





Game EXE НАШ ВЫБОР

Magic: The Gathering "...никакой "тормозной" графике, трепыхающемуся звуку и подлым глюкам не заслонить, не испортить саму ИГРУ. "



Game EXE НАШ ВЫБОР

Creatures
"Стиву Гранду и Millennium Interactive удалось сотворить чудо. Маленькое и доброе. Их Норны оживают на экранах наших мониторов."



KKnD
"...австралийская компания Beam Software тоже отказалась от изобретени велосипеда, просто-напросто сделав добротный Red Alert-клон, который, будем справедливы, местами куда интересней своего достопочтенного прототипа. "



Theme Hospital
"Одна из основных прелестей Theme Hospital'я состоит в том, что вы сами планируете не только месторасположение больничных кабинетов, но и размещение в них мебели и лечебной аппаратуры."

На стратегическом фронте без перемен?

Игра — дело серьезное, сказал кто-то умный. Это правда, и, как бы вы лично не смотрели на игры, те, кто их делает, относится к ним очень обстоятельно. Испокон веку разработкой игр занимались самые талантливые и неординарно мыслящие люди. Игры всегда были и остаются плацдармом для испытания новых компьютерных технологий. Сегодня, несмотря на очередной кризис, вызванный страшным ударом, нанесенным неописуемым Биллом Гейтсом и его Windows 95 (кризис в основном финансовый — и у нас с вами), игровая индустрия стремительно рвется в будущее. И чтобы поспеть за ней, мы вынуждены сбрасывать один мешок денег за другим, иначе наш шар просто не взлетит...

И вот шарик несет нас среди 3D-миров, сквозь электронные туманы и клубы цифрового дыма, в лучах MMX-солнца, отбрасывающего true color-тени... Скорость нарастает — 10 килоКваков в секунду, 20, 30! После выстрела враг разносится на 50000 абсолютно трехмерных кусочков, каждый из которых покрыт текстурами 1024x1024 и кричит из всех пяти колонок в диапазоне 2 — 22000 Гц. А шар, ускоряясь, несет нас все дальше и дальше, все выше и выше... Хотя, постойте, куда он несет нас? Вы случайно не в курсе? Почему мне кажется, что мы никуда не движемся, а эти облака — лишь скроллинг очень большой текстуры, скрученной в кольцо?

Нет, нет, "не поймите меня правильно" (© армейский юмор), я вовсе не 3D-ненавистник, и не душитель НТР. Меня тревожит одна тенденция, которая с годами постепенно превращается в болезнь. И если она не так заметна в жанре action или, к примеру, в квестах, то здесь, у нас, на стратегическом фронте, она просто бросается в глаза.

Скажите, что нового произошло в области стратегических игр за последние лет эдак пять? Чем Dune 2 отличается от KK&D? RailRoad Tycoon, в который я играл еще на "Поиске", от того же Transport Tycoon? Civ от Civ 2, MoO от MoO 2? Пока вы собираетесь с мыслями, я подскажу. НИЧЕМ. Ничем принципиально. За эти годы произошли две вещи: игры стали больше, игры стали красивее. И все. Все идеи, заложенные в те времена, эксплуатируются и по сей день. Искусственный интеллект (AI), работает по тем же старым добрым алгоритмам, и как и прежде, с трудом отличается от Искусственной тупости. Неужели наука стояла на месте? Неужели возросшая в сотни, тысячи раз вычислительная мощность не позволяет реализовать более сложные алгоритмы и идеи? Ну неужели не здорово сделать наконец в играх синтез речи? Это бы позволило отказаться от сотен мегабайт wav'ов и сделать шаг в сторону от этих надоевших фиксированных диалогов и сценариев, шаг в направлении к настоящей свободе. Такая программа работала у меня еще на БК-0010 и называлась "Говорун". С того времени прошло столько лет, что даже трудно вспомнить. А нейротехнологии? Пока только Derek Smart, непризнанный гений современности, прорывается к ним на своем BC3000AD сквозь тернии глюков, и то, говорят, врет он все. Получается, что на рынке 3D-акселераторов производители вовсю палят друг в друга из шотганов со все возрастающим frame rate, а в этих областях, которые, казалось бы, и есть самые революционные, цветут болотные лилии, и все заросло тиной?..

Как это ни печально, похоже, что все именно так и обстоит. На мой взгляд, корень проблемы заключается в человеческом свойстве судить по одежке. Никого не интересует, что у игры внутри. Всех интересует в 640x480x256 она или в 1280x768x16m. Реальное содержание можно подменить надписями на коробке, коробку купят, а дальше — гори оно все синим пламенем, победителей не судят. Зачем вкладывать деньги в разработку технологий, действие которых нельзя померить кадрами в секунду? Все равно этого никто не заметит...

Трудно тебе жить, парень, с такими мыслями, скажете вы. Да, нелегко. Но на плаву меня поддерживают такие люди, как Стив Гранд. Всю свою сознательную жизнь этот человек занимается исследованиями в области "искусственного бытия", пытается моделировать живые организмы на компьютере. И, вы знаете, у него получается. Его игра **Creatures**, о которой мы рассказываем ниже, дает нам первое представление о возможностях, открываемых с приходом этих технологий. Интересуетесь, что Creatures, "симулятор домашних компьютерных зверюшек", делает в нашем стратегическом разделе? Гордо занимает свое место! Занимает его по праву, потому что, во-первых, это не просто симулятор, а генетическая стратегия, одна из первых и уж точно самая серьезная игра на эту тему. А во-вторых, технологии, использованные в игре, как раз относятся к тем самым, революционным областям, и свое применение они найдут, в первую очередь, в стратегических играх.

Меня всегда привлекала идея о существовании "чего-то", что живет в компьютере по своим законам и развивается своими, не начертанными рукой программиста путями. Увидев Creatures, мне захотелось поближе познакомиться с человеком, в голове которого рождаются такие интересные мысли, и при этом хватает умения и упорства реализовать их в законченном виде. Сказано — сделано. Читайте наше интервью с ним (сразу после соответствующей рецензии) и знакомьтесь — Стив Гранд, человек, придумавший норнов.

— Олег Хажинский

На Берлин!

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ КОГДА началась Вторая мировая война? Правильно — в 1944 году. Именно тогда победоносные силы союзников начали свой Великий Крестовый Поход против фашизма. Фирма Microsoft, уподобившись банку "Империал", решила внести свой вклад в мировую историю. А именно воссоздать подвиг американского народа, освободившего мир от немецко-фашистских захватчиков.



Первая часть стратегии Close Combat повествовала о самом начале боевых действий (высадка союзников в Нормандии). Логично предположить, что во второй части этой великолепной игры вы будете участвовать в операции Market Garden. Данная акция также известна как самый большой парашютный десант. В случае успеха дорога на Берлин будет открыта. Но перед этим надо преодолеть более 60 миль удерживаемой немцами земли. Впрочем, вы всегда сможете взять на себя роль отборных частей СС и остановить нахальных "Янки и К".

Close Combat 2 не случайно носит название **Bridge Too Far**: борьба ведется за пять мостов через Рейн. Не случайно выбран и Market Garden — авторы игры утверждают, что именно эта операция обладает тем разнообразием ландшафтов и сложностью ситуации, которые обеспечат игре необходимую атмосферу и, следовательно, вызовут неподдельный интерес у любителей настоящих wargame'ов.

Игра выглядит совсем по-другому: графика стала значительно четче. Не удивительно, ведь теперь Close Combat может поддерживать 16-битные графические режимы, да и окно "с видом на поле боя" увеличилось. Словом, разобраться в происходящем значительно проще.

Отныне пользователь получит гораздо больше власти над своими отрядами, ведь именно он решает, идти в атаку или отступать, сам распределяет подкрепления и боеприпасы. В случае необходимости вам дозволено ввести в бой необходимые войска — на то есть резерв. Впрочем, Microsoft усложнила и саму модель боя. К примеру, ландшафт теперь по-настоящему трехмерен, то есть обладает подлинными высотами. Такой подход позволяет реалистично смоделировать line of sight отряда, то есть тот участок поля боя, который обозрим для юнита из данной точки. Более того, авторы решили ввести многоэтажные дома, несправедливо забытые в первой части игры. В числе прочих достоинств СС 2, вскользь упомянутых именитым создателем, числятся: упрощенный интерфейс и возможность point&click-команд, новое оружие — ручные огнеметы и их старшие собратья, помещенные на транспортерах, мортиры, а также "значительно продвинутый" fog of war и редактор миссий.

Дата выхода игры не определена, но Microsoft утверждает, что ждать осталось недолго.



Экстремальный курс

ФИРМА MEDIA STATION предпочитает придерживаться именно такого курса для выживания в суровых условиях рынка software. Еще недавно детишки с увлечением гоняли популярные CD-ROM'ы Pocahontas и 101 Dalmatians, сделанные компанией по заказу Disney Studios. Похоже, что вскоре в состояние детской радости впадут и все поклонники real-time-стратегий. Дело в том, что "легкомысленная" Media Station занялась новым проектом, который носит название **Extreme Tactics**.



Сюжет незатейлив. Вам предоставляется выбор из двух кланов, обитающих глубоко под землей. Дело в том, что местное солнце умирает и единственный способ выжить — окопаться на достаточную глубину, подальше от губительных лучей светила. По чистой случайности все ресурсы, необходимые для подземных мегаполисов, расположены как раз на поверхности планеты. Для их добычи и сбора наверх высылается МСС, Mobile Command Center. Обосновавшись, КП налаживает серийный выпуск управляемой роботами техники. Ваши скауты должны искать железную руду и некий редкий (в наше время еще не открытый) материал. Вполне очевидно, что враждующий клан хочет отрезать ваш город от ресурсов и примет максимум усилий для аннигиляции МСС.

Первое, что хочется сказать: Extreme Tactics не является Red Alert-клоном. Пользователю не придется мучительно строить базу и оборонять ее. Надо лишь внимательно следить за КП и не допустить его преждевременной кончины. Разумеется, атака и нападение возможны только с использованием бронетехники. Вот здесь Extreme Tactics немало удивит даже бывалого игрока. Перед началом военных действий вы сможете собственными руками собрать (!) технику для участия в миссии. Оба клана имеют свой набор боевых платформ, каждая из которых обладает определен-



*Материалы рубрики подготовлены **Александром ВЕРШИНИНЫМ.***

ным количеством "пилонов" для вооружения. Следовательно, следующим шагом будет выбор и размещение смертоносного оружия на борту машины. Поверьте, ассортимент средств уничтожения поражает! И последний штрих — для собранной танкетки вы вольны выбрать тот способ передвижения, который считаете оптимальным (колеса, гусеницы, воздушная подушка, крылья и даже ноги-ходули).

И сразу в бой? Вовсе нет! Многоопытный игрок, вероятно, захочет просмотреть и внести изменения в схему поведения



ваших подопечных. В real-time-стратегиях у вас физически нет времени для того, чтобы эффективно управлять сразу несколькими отрядами. Чтобы даже без вашего мудрого руководства, то есть под началом компьютера, юнит приносил пользу, вы сможете запрограммировать его простейшие действия и реакции на события. Например, можно дать указание преследовать противника до тех



пор, пока он не получит заданное количество повреждений, атаковать все обнаруженные цели, указать, когда лучше отступить к MCC, и так далее...

Решив сделать платформы как можно более эффективными, авторы позволяют игроку указывать отдельные цели для каждой турели танка или бронетранспортера. Таким образом большая платформа может вести бой сразу с несколькими отрядами противника.

Закончив фазу дизайна бронетехники, вы отправляетесь на поверхность. Ну а там есть где разгуляться, ведь авторы игры утверждают, что Extreme Tactics будет иметь карты, гораздо бОльшие по размеру, чем в любой из ныне существующих стратегий. AI также не подведет. Проведя опрос, специалисты фирмы узнали об основных недостатках игр данного жанра. К примеру, Media Station решила проблему построения юнитов и поддержания заданного строя в походе и бою. В Extreme Tactics игрок сможет собственноручно указать те исключительные ситуации, когда конкретный юнит может покинуть формацию. Многие пользователи также жаловались на незащищенность "харвестеров" — в рассматриваемой игре вы сможете навесить на грузовичок столько вооружения, что он сможет вести бой не хуже среднестатистического танка. Но если харвестер все-таки был уничтожен, не расстраивайтесь! Руда не пропадет — и вы сможете собрать ее с помощью специальных машин, scavenger'ов. Кажется, авторы продумали все — ведь MCC даже снабжен специальным списком на выполнение, в котором указывается, в каком порядке, сколько и каких боевых платформ вы хотите получить.

Дабы сделать игру более интересной, Media Station намечает выпуск нескольких add-on-пакетов, которые будут содержать не только свежие ландшафты, но и новые кланы с миссиями. Разумеется, ни одна игра, метящая в хиты, сейчас не



может обойтись без поддержки Internet Multiplayer-режима и сетевых вариантов.

Несмотря на столь многообещающее описание, Extreme Tactics до сих пор не имеет издателя. Впрочем, создатели настолько уверены в себе, что уже объявили о дате выхода игры — ноябрь этого года. "Что бы ни случилось, Extreme Tactics выйдет вовремя", — говорят они. Вот такая экстремальная тактика...

MechWarrior от стратегий

О CYCLONE STUDIOS ИЗВЕСТНО совсем немного. Фирма была основана три года назад и занималась в основном изготовлением игр под 3DO. Но, следуя нынешней моде, Cyclone совершенно внезапно решила изменить специализацию и сотворить стратегию в реальном времени... "от первого лица". Результат скрещивания Red Alert и Quake'а был назван **Uprising**.

Вы становитесь командиром замечательного мобильного командного центра (сколько можно!), названного Wrath. Именно из него вы отдаете приказы и разрабатываете схему атак. Помимо выполнения функций подвижного бункера, Wrath может вступать в бой с противником на равных — его вооружение достаточно эффективно.

Но что такое командир без армии? Чтобы построить своих подчиненных, вам придется возводить так называемые цитадели. Как только строение готово, оно начинает накапливать энергию, которая является основным ресурсом в игре и позволяет сооружать фабрики. Последние заточены под изготовление какого-либо одного продукта, будь то пехота, танки, истребители или бомбардировщики. Как обычно, продвигаясь от миссии к миссии, игрок может вкладывать ресурсы в разработку технологий и, следовательно, изобретение новых типов вооружения. Большее количество цитаделей дает больше энергии, а увеличение популяции фабрик одного профиля значительно ускоряет сборку отрядов.



Как только юниты появляются в воротах завода-изготовителя, игрок может разместить их в любой точке карты. Каждый юнит имеет свои преимущества и недостатки. Скажем, пехота легко взрывает здания, но практически не имеет шансов против танков. Последние очень хороши в баталиях техника vs. техника, но при всем желании не смогут разрушить вражеский завод. И техника, и строения уязвимы для налетов с воздуха, поэтому система ПВО в игре должна быть на уровне.

Примечательно, что слияние двух жанров породило столь удачную игру. Как бы вы ни старались, вы не сможете выиграть в Uprising, манипулируя только экономикой. С другой стороны, один танк, даже если им управляете Вы (с

большой буквы), не сможет решить всех проблем — это вам не симулятор!

Обладая такой интересной структурой, Uprising является идеальной multiplayer-игрой. Сражающиеся стороны имеют огромное количество возможностей победить и не меньшее количество стратегий. Авторы предусмотрели два варианта multiplayer-баталий: либо все игроки получают одинаковые технологии и сражаются одинаковыми юнитами, либо каждый участник, в зависимости от своих пристрастий, вкладывает данную ему в начале игры энергию в развитие одного из типов вооружения.

Игра практически готова, но дата выхода назначена на май 1997 года: авторы еще раз проверяют сбалансированность игры, вылавливают ошибки, доделывают сценарии (а их более 50) — словом, наводят блеск. За этот же срок будет готова версия игры под чипсет 3Dfx Voodoo.



Еще немного "Тревоги"

ОЧЕРЕДНОЙ ДОБАВКОЙ К длинному списку ожидаемых клонов Red Alert стало детище фирмы GameTek **Dark Colony**. Как и все почетные члены данного общества, Dark Colony порадует игрока красивой SVGA-графикой и несколькими отличиями от обожаемого C&C.



Создатели игры, как всегда, удивят вас оригинальным сюжетом. Оказывается, земляне опять обнаружили неизвестный Менделееву химический элемент, который, на беду потомкам обезьян, может быть найден только на Марсе. Вы, наверное, уже поняли, что на Красной Планете людишек встретили те самые образчики природы, один из которых был обнаружен в пустыне Roswell в 1947 году. Что примечательно, встречающая партия была не только вполне здорова, но и хорошо вооружена. В теплой и дружеской атмосфере две расы стали делить злосчастный ресурс. Этот указанный продукт тоже непрост — бьющий фонтаном из-под земли, он запросто может поменять свое месторасположение. Поэтому не удивляйтесь, если ваш добывающий карьер вдруг убежит к противнику...

Как и полагается приличному клону, Dark Colony предоставляет игроку типичный набор техники и пушечного мяса для ведения войны: пехота слаба, но с успехом истребляет воздушные юниты; легкие роботы обеспечивают разведку и эскорт; турели помогут вам отбить атаки противника; присутствующая артиллерия может наносить точечные удары с большого расстояния. Маловато будет? Не стоит беспокоиться — в игре имеются и бомбардировщики, и укладчики мин, и многое другое.



Пожалуй, самым оригинальным видом вооружения является воздушная платформа, способная выбрасывать подкрепление в любое указанное вами место. Чтобы юзер не смог догадаться, на что похожа



эта игра, авторы ввели хитрую уловку — возможность улучшения техники с помощью соответствующих upgrade'ов. Впрочем, увеличивается не только убойная сила главного калибра, ведь в ряде случаев вы сможете поставить дополнительное вооружение на ваш любимый Т-100034.

Силы противоборствующих сторон абсолютно равны, поэтому GameTek решила добавить в игру артефакты. Найденные или открытые путем долгих исследований, эти игрушки способны серьезно помочь вам в деле завоевания Марса.

Если же вы решили завоевать вожделенную планету в одиночку, то вот вам 30 эксклюзивных миссий. Интересно, что создатели игры ввели skirmish mode, уже знакомый широким массам по все тому же RA. Стандартные 8 игроков смогут насладиться борьбой на фоне красных дюн по сети, модему и "Интернету". В этом отношении игра идет в ногу со временем. Впрочем, кое-где Dark Colony опережает моду — чего только стоит, например, поддержка 16- и 24-битных графических режимов при наличии процессора с MMX-технологией.

А вот с изданием много неясного: по одной информации — игра публикуется фирмой SSI этой осенью, по другой — мы обозрим этот продукт в следующем номере...











Глазами танка

MUZZLE VELOCITY

О чем вы думаете, когда посылаете "мамонта" из Red Alert в самое пекло врага? Наверное, о том, что танку скоро придет конец и надо будет подогнать еще парочку. О чем думает танк, ползущий под перекрестным огнем навстречу верной погибели? Не знаю, скажете вы, ни о чем не думает. Ползет себе по экрану, и все. Неправда ваша! Танк — он тоже живой, он героически прорывается сквозь огонь и дым к намеченной цели, а справа и слева по нему очень больно садят вражеские пушки. А вы говорите "не знаю". Вот взять бы вас да посадить внутрь того самого танка, вы бы иначе запели.

Но есть, есть справедливость на свете! Скоро малоизвестная, но очень честная фирма Difi 4 Fun выпустит игрушку Muzzle Velocity**, в которой вы сможете не только командовать баталией, сидя в уютном командирском кресле, но и ощутить себя в "шкуре" любого солдата, любого танка на поле боя. Что ж, давайте посмотрим, что у новичков получается.**

А получается у ребят, как в сказке: чем дальше, тем страшнее. Действие игры разворачивается в суровые времена Второй мировой войны. Опять. Снова и снова, Вторая мировая по каким-то непонятным причинам, словно магнитом, притягивает разработчиков, штампующих все новые и новые игры, основанные на событиях именно того времени. И то, что это уже давным-давно всем приелось, их, похоже, вовсе не беспокоит. Ну да ладно, была бы Игра.

Прежде всего, Muzzle Velocity — типичный wargame в реальном масштабе времени. Как обычно, перед началом миссии дается некоторый набор боевой техники, которую вы вольны расположить на поле боя по своему усмотрению, после чего перейти непосредственно к самому сражению. Типов боевых машин, включая танки, БТР, артиллерию и прочее, насчитывается свыше 100 видов. Здорово. А самих битв еще больше — 150. Неизбалованные таким разнообразием, мы со светлыми чувствами начинаем знакомиться с игрой более плотно...

Гвоздь Muzzle Velocity в том, что играющий в любую минуту может принять управление любым своим танком, артиллерийской установкой и даже... солдатом. На самом деле, это очень забавно — бегать по городу с гранатометом наперевес и громить одно здание за другим. В стратегической игре! Эдакая разминка... Впрочем, звучит это гораздо лучше, чем выглядит на самом деле.

А выглядит это смехотворно: подобный 3D-симулятор прекрасно смотрелся бы во времена незабвенного Wolfenstein 3D, но никак не в 1997 году. Так что радость длится недолго. Первые же секунды сражения — и вы стоите под ледяным душем. Почему? Прежде всего из-за графики. Из 256 возможных VGA-цветов создатели, очевидно, в целях экономии, используют цветов 16-17. Но дело не только в посредственной графике, симулятор также абсолютно не смотрится. Частота кадров настолько низка, что ваша машина движется чуть ли не рывками, и это на P166!

3D-мир в Muzzle Velocity, очевидно, живет по каким-то своим, отличным от нашего законам. Один раз я, находясь в танке, направил его прямиком на вражеского солдата. И что? ТАНК НЕ ПРОШЕЛ. То есть убить врага из пушки я смог, а вот задавить его массивными гусеницами — никак. Возможно, это банальный баг "демы", но факт остается фактом. И все это при том, что фонарные столбы сносятся без проблем. Хотя и здесь не без ляпа! Сломать-то их можно, но вот сделав это и обернувшись назад, вы не увидите на их месте НИЧЕГО. Не было столбов... Короче говоря, невольно переносишься лет на 5-6 назад, во времена 386-й машины. Тогда такое моделирование произвело бы фурор. Но сейчас...

Впрочем, кое-что создателям удалось. Например, классно сделаны территории. 3D-город —



улицы и фонарные столбы — окружен 3D-лесом, рядом проходит 3D-железная дорога, по которой бежит 3D-поезд. Или хотя бы смена погоды. Может идти дождь, может падать снег, может светить солнце — и унылые стены города "озаряются" 16-ю или 17-ю цветами...

Ну что мы все о 3D, да о 3D! На самом деле, вся прелесть игрушки именно в объединении нескольких жанров. В принципе, можно поручить управление танками и пушками их командам, а управление солдатами — самим солдатам, и просто отдавать команды, вмешиваясь лишь в крайнем случае. Но тут, к сожалению, придется столкнуться с некоторыми неудобствами командного интерфейса. Масштабирование игрового вида ОТСУТСТВУЕТ ВОВСЕ, так что командовать техникой, разбросанной по разным участкам территории, крайне неудобно. Из-за отсутствия масштабирования приходится буквально разрываться на части.

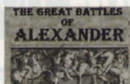
Словом, получается, что и симулятор вышел простоватым, и wargame неудобный... Впрочем, написав это, мне вдруг стало стыдно. Ведь перед нами представитель нового, революционного направления стратегических игр, а я буквально наступаю на горло прогрессу. Так что бросайте все дела и начинайте "истязать" Muzzle Velocity. И забрасывайте авторов восхищенными откликами. И тогда, возможно, через годик, они научатся программировать и сделают что-то по-настоящему восхитительное. Например, Muzzle Velocity 2.

— Петр Давыдов



Цифровые солдатики forever

Очень скоро создатели незабвенного Capitalism'a, Enlight Software и Interactive Magic, порадуют нас своей новой игрой The Great Battles of Alexander**. Пока в нашем распоряжении есть только демо-версия, но уже и по ней ясно, что выход GBA станет событием для всех поклонников wargame. Особенно для тех... кого родители в детстве обделяли солдатиками.**



Что за двусмысленный намек, спросите вы. А я отвечу: новая игра является ни чем иным, как ремейком старой настольной (я бы даже сказал — напольной) игры от фирмы GMT Games, выпущенной что-нибудь около 4-х лет назад. Компьютерная же версия будет чистейшей воды походовым ГЕКСАГОНАЛЬНЫМ wargame'ом, что, впрочем, ничуть не умаляет ее (игры) достоинств. Напротив, на примере GBA хорошо видно, что даже хексы могут не раздражать, если игра в целом сделана рукастыми и головастыми людьми.

(Впрочем, на мой взгляд, real-time был бы значительно приятнее. Помните древнюю MicroProse'овскую игрушку Fields of Glory? Она была одной из самых первых (если не первой) компьютерной версией игры в солдатиков. Нечто в этом роде, но на новом технологическом уровне и в неторопливом turn-based получается и у I-Magic.)



Эпоха Александра

Самая примечательная особенность GBA, которая, собственно, и выделяет игру из сероватой массы аналогов, заключается в том, что авторы создали не просто игру об эпохе Александра, они буквально... повторили ее. В GBA присутствуют прототипы ВСЕХ военных сил того времени. Более того, боевые единицы обладают собственными характеристиками, которые очень близки к настоящим. Плюс к этому, играющий может в любой момент получить подробную историческую справку как обо всех юнитах, так и о самих битвах, в которых ему предстоит участвовать. Словом, GBA не просто игра, ее смело можно посоветовать тем, кто по долгу службы/учебы штудирует эту яркую эпоху: из игры действительно можно вынести много нового и интересного.

Кампания

Еще одно достоинство игры — возможность вести кампанию и продвигаться по "карьерной лестнице". Так, играя за Александра, вы начинаете в качестве принца Македонии, а к концу игры, если проявите усидчивость и умение, всегда можете претендовать на то, чтобы называться Александром Великим.

Как вы поняли, играть за главного героя вовсе не обязательно. Выбор велик — к вашим услугам многие из талантливейших военачальников и сподвижников императора, а также кое-кто из его заклятых врагов.

Сражение

Перейдем непосредственно к сражениям, которых, кстати, в "деме" ровно 10. Любая битва начинается с того, что вам предлагают расположить свои войска. Противник же всегда размещен строго исторически; соответствуют современным представлениям о тех временах и ландшафты, где происходят сражения.

Одна из отличительных особенностей GBA состоит в том, что баталией командует не только Александр (вы), в ее ход вмешиваются и его полководцы, которыми управляет компьютер. Другими словами, вы можете отдавать своим командующим лишь указания, что конкретно надо делать, сам же процесс возлагается на плечи вашего сподвижника. Надо ли говорить, что одни из подчиненных императора талантливее других... Но не исключено, что вам захочется полностью взять контроль в свои руки. На начальных уровнях сложности это, кстати, возможно, но с переходом на "hard" (и выше) такого шанса уже не будет. И это, наверное, правильно, потому что уследить за огромной армией, разбросанной по всему театру военных действий, очень и очень сложно.

То, как выполнено управление войсками, показалось мне довольно удачным. Каждому из легионов можно отдать команду развернуться или идти. Когда ваши люди встречают силы противника, начинается схватка, в коей побеждает, естественно, сильнейший. Но выиграть, полагаясь только на грубую силу, вряд ли получится, поэтому придется... запастись учебником по военной тактике, которая и является ключом к победе.

Графика, звук & engine

Не могу назвать графику идеальной, но то, что она весьма симпатична, — бесспорно. Уровень прорисовки юнитов очень высок, да и местность смотрится достойно. Про звук пока судить рано, его в демо-версии практически нет, но, будем надеяться, что и он окажется на уровне.



С удовольствием хвалю игровой engine. Во-первых, предусмотрено целых три степени масштабирования, что очень удобно. Кроме того, играющий в любой момент может перевернуть экран и посмотреть на войска (и войска противника, естественно) как спереди, так и с тыла. Полезно и приятно.

Итоги

К сожалению, GBA — все-таки чистый wargame. Любителям этого жанра он понравится, но играть было бы намного интереснее, если б создатели наделили программу хоть каким-нибудь стратегическим началом (в голову тут же приходит дань с завоеванных стран, на которую можно было бы покупать новых слонов, колесницы...).

Кстати, в полную версию войдет и весь спектр сетевой поддержки, начиная с игры по сети и модему и кончая возможностью сразиться с друзьями через Internet. Так что готовьтесь, папы и мамы, запрещавшие своим деточкам играть в "войнушку" в большой комнате: скоро ваши подросшие ребятишки продолжат сражение на бескрайних просторах Internet, и в руках у них будут настоящие цифровые солдатики, сделанные из настоящей SVGA-графики.

— **Петр Давыдов**

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER





Фикусы в палате N6

"У-у-у, как у нас все запущено..."
Др. Шанц

THEME HOSPITAL



Вы, конечно, играли в Theme Park (намекаю: дело было несколько лет назад; автор игрушки — великолепная Bullfrog)? Если нет — примите мои соболезнования: вы потеряли очень многое, если не все! Что ж, попытаюсь прикрыть эту брешь в ваших знаниях: Theme Park, несмотря на свой почтенный возраст (4 годика), на мой взгляд, до сих пор является одной из лучших экономико-стратегических игр. Задачу, которую она ставила перед игроком, можно сформулировать в трех словах — сооружение парка аттракционов. В распоряжении играющего с развитием науки появлялись все новые и новые строения, количество которых в финале TP переваливало за сотню. Там было все: от самих аттракционов до "скорострельных" закусочных имени г-на Макдональдса и магазинчиков по продаже сувениров. Любопытно и то, что в Theme Park'е все делалось ради конкретных людей — посетителей: вы видели каждого отдыхающего-развлекающегося, могли выяснить, что хочет тот или иной человек, счастлив ли он, наконец... Кажется, ни одна игра так и не сумела повторить это уникальное ноу-хау...



При чем здесь Theme Park? Объясняю: иначе, без этого вступления просто не постичь всей значимости события, которое произошло в конце нынешнего марта, — долгожданного появления интерактивной демо-версии **Theme Hospital**, своеобразного продолжения сериала, начатого незабвенным "Парком". На этот раз играющему предлагается попробовать себя в роли врача, вернее — администратора больницы.

Скажу сразу: истинные поклонники Theme Park, к коим, конечно же, относится и автор этих строк, с нетерпением ждали выхода новой игрушки, нисколько не сомневаясь, что дело пахнет... шедевром (Bullfrog иначе не умеет). Но то, что мы увидели, превосходит все чаемое. Про графику — разговор отдельный: к счастью, со времен Theme Park'а минули века, а потому графических изъянов в новой игре не может быть просто по определению. А теперь представьте, как авторы, памятуя об уроках и ошибках игры-предшественницы, развернулись в "Госпитале" по части сюжета. Представили? Верно, в игре реализована практически вся инфраструктура настоящей больницы. Посетителя встречает столик регистратуры, и бдительная медсестра направляет его в кабинет начальной диагностики, где, на основании душещипательной беседы с пришедшим, решают, куда отправлять больного — на дальнейшее обследование или же на больничную койку (доктор сказал: "В морг!", значит — в морг!).

Диагностических кабинетов в демо-версии не так много, а именно: рентген, кардиография, а также палата для стационарного обследования (в наиболее тяжелых случаях). Плюс к тому, пациент может быть направлен на прием к психиатру, способному не только выявить повредившихся в уме, но и не мудрствуя лукаво помочь им.



Естественно, диагностика лишь самое начало вашей больничной эпопеи. После выявления хвори пациенту назначается курс лечения. Хитрозавлекательная демо-версия лишена почти всех специализированных кабинетов, однако кое-что авторы все-таки пособестились вырезать. В частности, к вашим услугам — кабинет выдачи медикаментов и комната, где лечат травмы головы. Ну и, естественно, всегда на страже бессменный психиатр, косточки которого мы уже перемывали.





Планировка кабинетов

Одна из основных прелестей Theme Hospital'я состоит в том, что вы сами планируете не только месторасположение больничных кабинетов, но и размещение в них мебели и лечебной аппаратуры.

Для начала вам предлагают определить размер кабинета. Естественно, он не может быть меньше какой-то наперед заданной площади, иначе вам просто некуда будет поставить всю эту прорву эскулапских приборов. Выбрали конкретную цифру — теперь извольте определить, где будут находиться дверь и окна. Кстати, окон может быть сколько угодно, но, побойтесь бога, не вздумайте "рисовать" их в рентгеноскопическом кабинете!..

Дальше идет самое главное — расстановка мебели. Любой из предметов разрешено как угодно вращать и устанавливать в то единственно верное место, где ему, предмету, не будет мучительно стыдно за бесцельно проведенные часы, дни и годы. Иначе говоря, хозяин — барин, и если вам кажется, что и врачу, и пациенту от такого месторасположения бормашины (топчана, шкафчика с медикаментами, гинекологического кресла, наконец) будет одна чистая польза — то вам и карты в руки. Да! И не забудьте, пожалуйста, что вы не в родном отечестве, и, стало быть, кабинеты должны быть оснащены такими плодами западной цивилизации, как огнетушитель (а вдруг пожар?!) и радиатор парового отопления (а вдруг сибирские морозы?!). Без сомнения, лыком в строку лягут и... фикусы, кои вы разместите на подоконниках (икебана называется). Кстати, вы прослывете истинным гуманистом, если вам вдруг взбредет в голову расставить несколько кресел за пределами кабинета — в них пациенты смогут дожидаться своей очереди. А рядом — всенепременно! — чтоб аппаратик для продажи воды присутствовал! Иначе — жажда, обезвоживание организма, скорая кончина. Шучу, конечно, однако кое-какие денежки на счет госпиталя потекут — автомат-то не бесплатен.

И последнее: сотрудники больницы — тоже люди, коим не чуждо ничто человеческое... Поняли намек? Правильно! Постройте персоналу комнату отдыха, и врачи вас боготворят. Диван, телевизор, бильярдный стол — что еще нужно уставшему после смены доктору Боткину?

Персонал

Кадры решают все, не так ли? Подходить к выбору персонала нужно с особой осмотрительностью. Theme Hospital имеет дело с 4 категориями работников — это врачи, медсестры, секретарши и механики. На каждого нанимающегося на службу имеется полное досье. Прежде всего, вам стоит обратить

внимание на уровень квалификации претендента, его навыки, выяснить, в какой области деятельности он, что называется, съел собаку. Понятно, что от ответов на эти вопросы зависит и размер зарплаты будущего подчиненного.

С врачами, медсестрами и секретарями, я думаю, все ясно. А вот о механиках два слова сказать стоит. На самом деле "механиками" мы их назвали весьма условно, правильнее было бы сказать "обслуживающий персонал". На плечах этих людей лежит почти вся "черная" техническая работа: от починки вышедшего из строя оборудования до поливки цветов. Именно так: не будете ухаживать за цветами — они завянут!

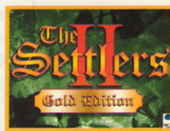
За бортом демо-версии

Увы, за бортом осталось... почти все! Вам предложено лишь, имея в распоряжении заданное количество кабинетов, за строго отведенный срок вылечить 20 пациентов. Не укладываетесь — игра завершается. Успеваете — то же самое. Добрая половина игровых экранов и опций недоступны. Нет науки, а значит — нет новых кабинетов. К слову, в коммерческом варианте "Госпиталя" вы сможете обнаруживать новые болезни и, естественно, открывать методы их лечения!..

Вывод? Он очевиден: ждем. И, разумеется, надеемся. На то, что Theme Hospital оправдает все наши чаяния. А ведь он-таки оправдает.

— Петр Давыдов

Золото древних settler'ов



Если вы думаете, что приключения поселенцев сначала в SerfCity, а потом и в Settlers 2 благополучно закончились, вы наивный человек. Продав более 700 тысяч копий последних "Сетлерсов", в руководстве Blue Byte, очевидно, решили, что этого недостаточно для безбедной встречи старости, поэтому вскоре собираются выпустить "позолоченный" вариант своего замечательного хита — Settlers 2 Gold. Впрочем, если сама игра и будет отливать золотом на солнце, то несчастные поселенцы скорее всего будут выглядеть заиндевевшими — жестокая судьбина забросит их в снежную тундру...

SETTLERS 2 GOLD

Что ждет нас в этом вопиющем примере издевательства над человеком? Во-первых, сетлеров станет больше. Теперь мы сможем выбирать из четырех различных рас, и города у каждой расы будут выполнены в собственном стиле. Во-вторых, как вы уже поняли, кроме южноамериканских джунглей и африканских песков, поселенцам представится случай побороться за жизнь на просторах сибирской тундры, среди снегов и льда. В-третьих, среди оппонентов, мешающих поселенцам гармонично развиваться, мы обнаружим целый Интернационал — римлян, викингов, папуасов и просто азиатов. Плюс небольшие улучшения интерфейса и массу дополнительных миссий. Так что в целом ничего принципиально нового в Settlers 2 Gold мы не встретим, чего, впрочем, и следовало ожидать — в противном случае игра называлась бы Settlers 3.





Да, чуть не забыл, для экстремальных фэнов Settlers 2 Blue Byte предлагает редактор карт. С помощью этой замечательной программы можно самому создавать новые миссии. Битый час я провел, балуясь сотворением различных миров неописуемой красоты. Как ни крути, а графика в Settlers просто восхитительная. К сожалению, все мои творения бесследно канули в лету, так как в демоверсии отсутствует возможность записывать карты. Как, впрочем, и играть более 15 минут. Правда, пятнадцати минут вполне достаточно, чтобы понять, что перед нами старые добрые Settlers 2.



Поэтому если вы впервые слышите об этой игре — строго рекомендую. Ну а остальные сетлероводы, возможно, смогут открыть для себя игру с новых, неожиданных сторон. Выброс поселенцев в тундру намечен на 15 апреля.

— Олег Хажинский











Пособие по разведению норнов

"...вставьте диск с яйцом в дисковод B:" (из инструкции)

...Каждый день после работы я спешу к нему. Он всегда рад мне, и я чешу его за ухом, а он весело смеется. Он такой забавный! Хоть и маленький, но уже такой смышленый! Вчера он произнес свое первое слово. А сегодня побежал за мячиком, споткнулся и заплакал. Надо внимательнее следить за ним — все-таки неразумное дитя. Когда он подрастет, я найду ему подружку, пусть гуляют вместе в парке. Одно плохо — очень мало живут, всего 15 часов. Это нечестно! Жизнь так коротка, а мир так велик, и мне нужно столько рассказать ему!

*Каждый день после работы я спешу домой. Включаю свой компьютер, и его мир оживает. Нет, я не сошел с ума. Я просто играю в **Creatures**, и в компьютере у меня поселилось самое настоящее живое существо.*


А вот и я!

Вы заинтригованы и хотите узнать, что такое Creatures? Если говорить предельно кратко и сухо, то это игра, целью которой является выведение и выращивание существ, называемых норнами. Однако говорить про Creatures как о простой игре было бы в корне неверно. Дело в том, что в основе ее лежит математическая модель A-LIFE (Artificial Life), которая разрабатывалась вовсе не для игр...

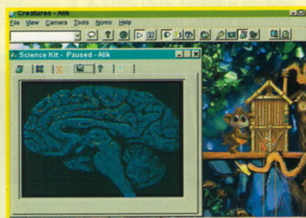
A-LIFE и история ее создания

Во-первых, давайте разберемся, что же такое Artificial Life. Говоря научным языком, это модель комплексной биологической структуры. Другими словами — технология, которая воспроизводит и рассчитывает на компьютере живые организмы, их поведение в условиях окружающей среды, взаимодействие с этой средой, а также с другими живыми существами, в зависимости от множества факторов.

Эту работу начал примерно 20 лет назад Стив Гранд (Steve Grand). Для чего? Подобная модель жизненно необходима во множестве отраслей знания, связанных с генетикой и выведением новых пород животных. Испокон веку желаемого результата добивались путем проб и ошибок, порой уходили годы, чтобы добиться заветной цели. А ведь благодаря этой системе можно было бы по начальным данным моментально и с большой вероятностью спрогнозировать результат. Только представьте себе — уже через пару часов можно определить все особенности будущего потомства, выявить возможные патологии, сразу провести любые необходимые эксперименты... Модель получилась настолько сложной, что только в 1992 году уровень развития вычислительной техники позволил реализовать ее в виде программы. Именно тогда Стив Гранд в сотрудничестве с фирмой Millennium Interactive начал реализацию своего проекта. Годы кропотливого труда не прошли даром, и в 1994 году Стив уже продемонстрировал миру свою модель, которая могла имитировать и рассчитывать поведение живых организмов.


Подводная одиссея.

Хотя цель работ и была достигнута, в Millennium Interactive резонно решили: а почему бы не использовать модель где-нибудь еще? Создать, например, полноценную среду обитания, построенную на базе A-LIFE и дававшую бы возможность создавать "живые" компьютерные организмы... Так родилась философия Cyber Life, среды в киберпространстве, где живые существа могут не только рождаться, жить и умирать, но и развиваться, размножаться, приобретая новые свойства и качества.


Я уже совсем большой и умный... Почему же мне так грустно?

Философия Cyber Life

В последнее время так называемая виртуальная реальность уже скорее не стучится в каждую дверь, а, напротив, мы пытаемся найти ту самую дверь, которая вывела бы нас из реальности виртуальной в нашу нормальную жизнь. И сделать это порой оказывается не так-то просто... С расширением сети Internet миллионы людей имеют возможность собираться и общаться вместе, находясь при этом на огромных расстояниях друг от друга. Особенно четко это видно на примерах многочисленных интернетовских MUD'ов, могущих заменить (и ведь заменяют!) по остроте ощущений реальную жизнь.

Спросите сетевых фанатов, и по крайней мере каждый пятый ответит вам, что играет в RPG или MUD'ы не потому, что хочет получить удовольствие от прохождения игры, а потому, что ему нравится жить в этой — другой — реальности и игровой мир кажется той самой средой обитания, покидать которую он вынужден только на время еды и сна.

А теперь давайте подумаем. Если компьютер становится местом, где уже практически живут многие люди, то почему он не может быть обиталищем других ЖИВЫХ существ? В самом деле, почему бы и нет?! Ведь что отличает компьютерный организм от живого создания? Посмотрите на компьютерные вирусы... Многие из них имеют свою неповторимую структуру (похоже на ДНК, правда?), жизненный цикл, способность размножаться и умирать. Чем не живой организм? Конечно, они не могут мыслить, но ведь и растения в нашем мире тоже не наделены подобной способностью... Вокруг нас существует масса живых существ, не являющихся разумными. Так почему же многие так скептично относятся к идее о том, что компьютерные существа тоже могут быть живыми?!

Видимо, воодушевившись этой задумкой, разработчики из Millennium Interactive и выпустили Creatures — первую игру, действие которой происходит в мире Cyber Life и которая превращает философию о Кибернетической Жизни в реальность. Кстати, по заверениям Millennium Interactive, Creatures — это только начало пути. Уже в ближайшем


Счастливая парочка.

будущем здесь планируют выпустить целую серию других игр, чьи действия также будут происходить в Cyber Life, а разнообразия в них будет побольше, чем в Creatures...

Но кто же они — эти Существа?

Рождение норна

Помните ли вы такую игру, как El-Fish? В ней впервые на моей памяти была реализована идея о целенаправленном выведении живых существ (рыбок). Правда, в игре учитывалась только раскраска рыбы, и на что-то большее, чем интеллектуальный screen-saver, она не тянула.

В Creatures все иначе! Здесь учитываются все факторы, все параметры существ, кои могут развиваться, становясь не только более красивыми, но и более умными...

Как вы уже поняли, существа, которых вам предстоит разводить, именуются норнами. Они живут в огромном игровом мире, называемом Альбия. Помимо норнов его населяют другие зверьки: в местах их обитания расположены различные игрушки, грядки с морковью, ульи с медом, поля со всевозможными полезными и вредными плодами и множество других интересных растений, вещей и предметов. Но об этом — чуть позже, а пока давайте остановимся на самих норнах.


На маяке.

В начале игры у вас есть определенный набор яиц, из которых в инкубаторе можно вывести первых норнов. 6 яиц — 3 мальчика и 3 девочки. Кого выбрать — на первых порах значения не имеет, но в дальнейшем это станет главным...

Итак, норн вылупился. Правда, симпатяга? Малыш во всем похож на человеческое дитя: его привлекают все окружающие предметы, он очень внимательно следит за вашей рукой (вертит головой) и идет за вами буквально по пятам. Вернее, не идет, а ползет на четвереньках, как и все нормальные дети. Самое время зарегистрировать его рождение! Да, да, именно зарегистрировать. Кстати, неплохо бы сделать и фотографию новорожденного. Для этого существует специальный фотоаппарат и фотоальбом, где вы можете хранить понравившиеся вам карточки, которые можно делать на протяжении всей жизни норна. Будет потом о чем вспомнить...

Обучение норна

Но вернемся к малышу. Именно в этом возрасте лучше всего начинать учить его словам и разговорной речи. Рождается норн, естественно, не зная ни единого слова, и ничего, кроме "Ба-ба-ба" или "Бы-бы-бы", вы от него не дождетесь. Для обучения начальным понятиям существует компьютер, который показывает малышу маленький мультик и сопровождает это соответствующим словом. Например, человек, смотрящий в подзорную трубу, идентифицируется словом "look" (смотреть). Так вы найдете все главные понятия, которые


Хотите моркови? Их есть у нас!

изначально должен выучить умный норн. Здесь и направление передвижения, и такие слова, как "взять", "положить", "бежать", "стоять", "толкать", "нажать", "бросить", "подойти"... Для того чтобы малышок уяснил эти понятия, нужно повторить каждое из них несколько раз. Чем дольше вы будете повторять одно и то же слово, тем надежнее ваш юный ученик его запомнит и тем меньше вероятность того, что он сможет его забыть.

Затем наступает пора знакомства норна с окружающим миром. Существуют несколько КАТЕГОРИЙ объектов — скажем, "еда" и "игрушки". Дабы норн не путался в множестве незнакомых слов, лучше называть все предметы одной категории одним именем. Так, мячик, юлу и радио смело можно относить к игрушкам. Позже, когда норн подрастет, можно заняться "преподаванием" конкретных названий. Чтобы научить норна какому-либо слову, необходимо сперва сконцентрировать его внимание на искомом объекте (он может заинтересоваться им сам, другой вариант — вы просите ребенка посмотреть на него), а затем несколько раз произнести название предмета. И так до тех пор, пока норн не повторит слово правильно. В общем, повторение — мать учения... (Кстати, уча норна, следует помнить одно правило: рядом не должно быть других норнов! Иначе — ребенок будет отвлекаться...)

Общение с норном

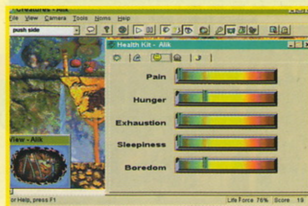
Когда норн достаточно освоится в словах и выражениях, вы наконец сможете общаться с ним. К примеру, попросить съесть морковку,


Мы учим слова...

подойти к вам или просто вызвать лифт и поехать на нем вниз/вверх. Однако вовсе не обязательно, что норн будет вас слушаться... Он может начать капризничать, тем более, если занят в этот момент каким-нибудь интересным делом. Тогда вы можете... наказать его! Достаточно разок хорошенько шлепнуть неслуха — и, будьте уверены, он сделает то, о чем вы просили. Напротив, если норн послушен и точен в исполнении ваших просьб, обязательно похвалите его (погладьте по головке) — и в следующий раз он будет делать то же самое с еще большим усердием.

Словом, перманентные внушения/благодарности за какие-либо конкретные поступки помогают быстро усвоить нехитрую грамоту "что можно — что нельзя". Но стоит помнить, что частые наказания могут негативно сказаться на нежной психике норна, поэтому к ремешку прикладывайтесь пореже. Все должно быть в меру. Тем более, что многих вещей он еще просто не понимает, и ваше наказание может сбить его с толку. Здесь также важно помнить о том, что "карать" в случае проступка надо сразу же, иначе дитя не поймет, за что же его, собственно, наказывают. К примеру, если вы возьмете за правило регулярно наказывать норна за то, что он ест,


Мы едем, едем, едем...



Ощущение норна.

то он вскоре просто перестанет потреблять пищу и умрет от истощения!

Жизнь норнов

Каждый норн живет всего 15 часов реального времени и проходит за этот срок пять стадий. Рождается малышом. Через 20 минут его уже можно назвать ребенком. Через 50 минут — это подросток. За 80 минут жизни норн достигает зрелости. Спустя 10 часов с момента рождения наступает пора старости, и примерно через два с половиной часа после этого норн умирает, проходя полный цикл своего бытия.

Каждая стадия характерна своими особенностями. Малыш норн еще очень слаб, ползает крайне медленно и предельно внимателен ко всем окружающим предметам. Ему все в диковинку, всего хочется попробовать и все испытать на собственном опыте. В этом возрасте норны особенно любят играть в игрушки вроде мячика или юлы. А раз малыши — значит, глаз да глаз! — чтобы случайно не съели что-то не то или не угодили в лапы грендлам. Подрастая, норны слегка меняются, становятся более подвижными и озорными. Именно на этой стадии от них можно ждать максимума неприятностей. Вместо того чтобы есть морковь и сыр, они начинают питаться одним медом, и от этого легко может развиться нарушение обмена веществ, что, в свою очередь, может повлечь целый букет всевозможных заболеваний...

Становясь подростками, норны начинают проявлять внимание к особям противоположного пола... То тут, то там можно слышать нескончаемые звуки поцелуев и пощечин. Особенно забавно смотреть, как юноши бегают за девушками, а те с визгом пытаются ретироваться (и это не игры: просто норны-юноши достигают соответствующей зрелости несколько быстрее девиц, чем и вызывают у последних полнейшее непонимание своих поступков).

Взрослые норны, как и все нормальные родители, заботятся о своем потомстве, учат детей говорить, играют с ними, показывают им интересные места Альбии. В старости норны снова впадают в "малоподвижность", интерес к противоположному полу заметно унимается...


Сейчас позавтракаю и поеду кататься...


В ожидании подружки...

Растения Альбии

Стандартная пища норнов — морковь, сыр, мед, лимоны. Но в благословенной Альбии произрастает множество растений, чьи плоды также могут представлять определенный гастрономический интерес. А могут — и не представлять. Так, некоторые грибы элементарно ядовиты, и молодой норн, откушав сей природный дар, может мгновенно почить. Поэтому вы должны следить за тем, чтобы норны с самого раннего детства разбирались в том, какие из растений полезны, а какие вредны. Однако не все так просто, и механическое деление произрастающего в Альбии вряд ли оправдывает себя.

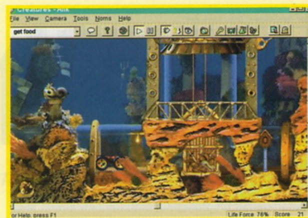
Так, множество плодов или цветов имеют настолько широкий спектр воздействия, что в одних ситуациях могут помочь, а в других — навредить. Кстати, в одном из уголков Альбии стоит аппарат... для производства алкоголя. Норны-подростки, узнав об этом, начинают частенько туда наведываться, и... словом, ничто человеческое им не чуждо. Вплоть до алкоголизма... А кто виноват? Верно, не углядевший игрок.

Потребление некоторых растений вызывает заболевания. И если беда все же случилась, озаботьтесь организацией особого ухода: прежде всего речь идет о железной диете и кормлении плодами лекарственных растений.

Норн изнутри

Норн — такая же сложная штуковина, что и человек. Мозг норна разделен на 6 отделов, каждый из которых отвечает за конкретные функции (ощущения, анализ, внимание и т.д.). С помощью специальных исследований вы можете визуально наблюдать, как развиваются те или иные разделы головного мозга у вашего подопечного.

Как и любое живое существо, норн может не только думать, но и чувствовать. Напрямую мы можем контролировать основные ощущения норна — боль, голод, усталость, желание поспать и скуку. Необходимо постоянное наблюдение, и если норн, к примеру, хочет есть — принесите ему еду; если ему скучно — дайте какую-нибудь игрушку. Скука у взрослых норнов определяется главным образом одиночеством. Продолжительное подавленное состояние негативно сказывается на психике, так что всегда лучше, когда норн находится в компании себе подобных.


Любой Норн хорош. Когда спит...


Наш маленький кинотеатр.

Научные исследования

Задавшись целью вывести норна с определенными свойствами, вы можете начать изучать своих подопечных. Пользуясь специальными графиками, можно проследить, как реагирует норн на те или иные препараты, которые вы ему вводите, как изменяются его характеристики после приема плодов тех или иных растений. Сочетание некоторых эффектов может вызвать нужную вам мутацию, которая повлечет за собой направленное изменение структуры ДНК. А она, как вы понимаете, передается по наследству. Вывод: отсюда рукой подать до собственной программы выведения норнов. К слову, особенно непредсказуемые и порой приятные результаты приносит скрещивание норнов разных поколений. Так что экспериментируйте, не стесняйтесь! Кто знает, вдруг вам удастся создать


Яйцехранилище.


В инкубаторе.

норна, который по своим умственным возможностям будет превосходить человека...

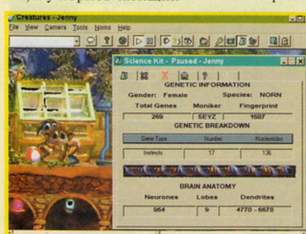
Но и в этом деле главное — не переборщить, потому что если вам все-таки удастся вывести норна-гения, он запросто может взломать операционную систему и... Короче говоря, известны случаи, когда норны-переростки путешествовали с компьютера на компьютер по “Интернету” и пугали людей. Поговаривают даже, что некоторые известные в мире личности — вовсе не люди, а норны, победившие смерть путем клонирования. Повторяю, это только слухи, но осторожность не помешает.

Потомство норнов

Достигнув зрелости, норны могут начать воспроизводить потомство. У каждого взрослого норна-мужчины вырабатываются тестостероны, а у норнов-женщин — оестрогены. Их наличие или отсутствие и определяет возможность или невозможность иметь потомство. Не стоит забывать, что норн может быть и бесплоден...

Выведение потомства — это, пожалуй, самая трудная часть игры. Поэтому, если вы составили роскошную генетическую программу выведения, но у вас никак не получается воплотить ее в жизнь, — не отчаивайтесь, ведь любовь — штука тонкая, сердцу, как говорится, не прикажешь. Есть, конечно, специальные способы: например, попробовать запереть парочку в отдельной комнате, накормив их помидорами (очень способствует); в случае же возникновения любовного треугольника нежелательного претендента всегда можно закормить гнилыми помидорами, это успокоит его на какое-то время...

Беременность у местных женщин длится 4-5 месяцев игрового времени, после чего появляется яйцо, которое вы можете сразу же поместить в инкубатор (а можете и не помещать — через некоторое время вылупится само). (Замечание: если “отправить” яйца в холодные зоны Альбии, то они не вылупятся до тех пор, пока вы не сочтете нужным перенести их в инкубатор.) Но вернемся к беременности. Как и в жизни, женщина-норн требует в этот период особенного ухода и внимания. Во-первых, ей необходимо обеспечить диету, полностью исключив из ее рациона мед и плоды растений. Ну и конечно, оберегайте будущую мать от всевозможных ядовитых грибов и случайных встреч с грендлами...


ДНК норна.

Internet

Мы добрались до самого главного и интересного в Creatures, до самой сути философии Кибернетической Жизни, созданной Millennium Interactive. Конечно, вы можете играть в Creatures в одиночку, но тем самым вы практически обрекаете себя на невозможность вывести действительно необыкновенных норнов. Вся прелесть Creatures заключается главным образом в том, что ВЫ МОЖЕТЕ ОБМЕНИВАТЬСЯ НОРНАМИ С ТЫСЯЧАМИ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ, выискивая именно таких, которые нужны вам для СОБСТВЕННОЙ программы выведения. Так что играть, имея Internet, куда интереснее и продуктивнее! Кстати, выход на Web-сайт Creatures осуществляется через специальную “иконку” прямо из игры, что абсолютно понятно и правильно. Ваша копия Creatures и ваш компьютер — всего лишь маленькое звено в огромной цепи людей, которые, как и вы, разводят норнов.

Результат

В начале материала мы рассуждали о том, могут ли компьютерные существа быть живыми. Где та грань между живым и искусственным? Вопрос этот волнует человеческие умы уже много лет.

Вспомните хотя бы фильм “Бегущий по лезвию бритвы” с Харрисоном Фордом. События, затронутые в нем, относились к области чудес или научной фантастики. Но сегодня эта картина смотрится с совершенно другими чувствами. А что будет еще через десять лет? Стиву Гранду и Millennium Interactive удалось сотворить чудо. Маленькое и доброе. Их норны оживают на экранах наших мониторов. Они растут, развиваются, смеются и


В круиз.


Наша дружная семья: Папа, Мама, ну и я...


Нет, я не Тарзан...

плачут, они путешествуют из компьютера в компьютер и доставляют хлопоты нам, их воспитателям, но это приятные хлопоты. Сделайте шаг и заведите себе норна, это не трудно. Подарите ему частичку себя, своего внимания, своей любви — и, будьте уверены, он ответит вам тем же.

— Петр Давыдов

Creatures

★ Millennium Interactive

93%	ГРАФИКА
75%	ЗВУК
99%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Game.EXE НАШ ВЫБОР



Кузнец виртуального мира



IN THE BEGINNING GOD CREATE UNIVERSE...

creatures

Стив ГРАНД (Steve Grand), автор игры Creatures и уже ставшей легендарной философии Cyber Life, папа малышек-норнов и создатель модели A-Life, знаменитость и просто очень загруженный человек, откликнулся на нашу просьбу о беседе на редкость быстро. "Русский журнал?.. — весело сказал Стив. — EXE? О'кей, мне нравится ваше бодрое название. Оно вселяет надежду. Русские... Кто же это сказал... (далее следует скрытая цитата. — **Ред.**) русские тоже любят детей..."



Game.EXE: Стив, с чего все началось? Что подтолкнуло вас на создание этого маленького чуда — Creatures?

Стив Гранд: Я думаю, по-настоящему на работы над Creatures меня вдохновил роман "Planiverse", написанный профессором Computer Science A.K.Dewdney. Эта книга рассказывала о команде студентов-программеров, которые написали симулятор двухмерного мира и заселили его 2D-существами. Симулятор получился настолько удачным, что каким-то образом вошел в синхронное движение с реально существующей 2D-Вселенной, и на экране монитора, заменив моделируемых, ожили настоящие плоские существа. Роман описывал путешествия этих малюток и был полон умозаключений о странностях жизни в таком вот плоском мире.

Год спустя, когда я корпел над сюжетом (точнее — над идеей) игры, мне в голову пришла мысль о программе, моделирующей маленькую мышку, которая бродила бы по windows desktop'у, ползала бы по документам и хулиганила, например, обгрызая уголки иконок. Однако потенциального издателя эта идея не привела в восторг, и я решил топтать дорожку в сторону Вселенной "Planiverse". Мне показалось, что людям трудно будет представить настоящий двухмерный мир, поэтому я сделал "тоненький", но все-таки 3D-мир, и назвал его Альбия. Здесь и живут мои норны.

.EXE: Кстати, а откуда взялись сами норны? Это плод вашей фантазии или же существа имеют прототипов в реальном мире?

С.Г.: Я позаимствовал большинство имен из ранних английских и скандинавских мифов. В этих преданиях есть Nornir'ы, это три женщины, которые сидели вокруг Древа Мира, называемого Yggdrasil, и предвещали людские судьбы. Grendel'ем звали огромного монстра в сказании о Беовульфе...

Знаете, первоначально я предполагал сделать игру о "настоящих" созданиях, а не об этих домашних компьютерных зверюшках. Разработал географию, сочинил историю и мифологию Альбии — хотелось сделать норнов расой, проводящей жизнь в путешествиях в поисках колодца у Древа. У меня была целая легенда на этот счет, корни которой уходили в скандинавские мифы. Предполагалось, что целью играющего будет помощь норнам в этом путешествии. К сожалению, мы не смогли прийти к общему решению, как реализовать всю эту историю в компьютерной игре, так что пришлось отдать предпочтение "домашним" норнам, какими вы видите их сегодня. Но если внимательно вглядеться в пейзажи Альбии, вы без труда сможете найти места, имеющие отношение к древней легенде.

.EXE: Так или иначе, работа началась. Кто принимал в ней участие? Не могли бы вы познакомить нас со своей командой?

С.Г.: Первые три года трудов я был сам себе дизайнер и программист. За год до выхода игры ко мне присоединились программисты Peter Chilvers и Neil Taylor. В самом конце мы взяли еще троих ребят. Тогда же нам понадобился продюсер, который координировал бы работу всей команды, и эту ношу взвалил на себя Toby Simpson. Замечательное графическое оформление Creatures — заслуга Mark Rafter, чьи сканированные работы использовались при создании Альбии. Множество других художников и разработчиков моделей привлекалось к проекту в его финальной стадии. На разных этапах создания игры нам помогало более 40 человек! Проект стал, что называется, очень большим.

.EXE: Вопрос, который волновал нас все это время: как далеко может зайти эволюция норнов? Есть ли у нас шанс вырастить супернорна? Говорят, что подобное существо уже создана и бродит по "Интернету", распугивая юзеров...

С.Г.: Если честно, я не знаю, до каких пределов может зайти эволюция норнов. Я сделал все, что мог, чтобы позволить им эволюционировать неограниченно. Очевидно, что они никогда не смогут развить свой мозг до человеческого уровня, но способность к совершенствованию мозговой деятельности в них мною заложена, как и способность к изменению химической структуры организма. Людям уже удалось вырастить нескольких БЕССМЕРТНЫХ норнов, которые научились генерировать энергию не из еды, а из какого-то другого источника! Насколько далеко ЗАЙДЕТ эволюция норнов? Трудно сказать. Эволюция требует очень большой популяции и огромного количества поколений. На данный момент



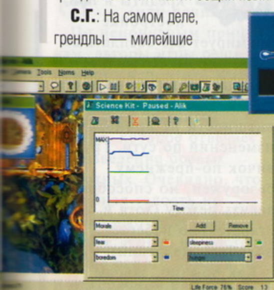


популяция норнов составляет около миллиона особей (и это куда больше, чем у многих вымирающих видов животных!), но число их поколений пока не очень велико. Мы делаем все, что в наших силах, например, призываем людей обмениваться норнами через наш Web-сайт (http://www.cyberlife.co.uk) и через сайты энтузиастов Creatures. Так что, на самом деле, будущее норнов находится в ваших руках.

Теперь насчет сверхнорна. Насколько мне известно, вырастить его пока никому не удалось, если, конечно, не считать нескольких бессмертных экземпляров. Но это вовсе не значит, что создать такое существо невозможно!.. Нас потрясает количество "генетических манипуляций", которые люди проделывают над норнами. Например, некоторым умельцам удалось обнаружить способ скрестить норнов с грендлами и получить гибридов!

.EXE: Удивительно! Трудно представить, чтобы норны и грендлы смогли найти общий язык!

С.Г.: На самом деле, грендлы — милейшие



существа! Мы "научили" их нападать на норнов, но при осторожном подходе некоторым людям удалось привить им хорошие манеры. Единственная проблема в том, что грендлы переносят заболевания, которые норны легко могут подхватить. Однако, подвергая своих норнов такой опасности, мы в то же время можем помочь им выработать иммунитет, так что обычно норны и грендлы сосуществуют, не причиняя друг другу вреда. Несколько раз со стороны наших поклонников звучали требования "равных прав для грендлов", им казалось, что жизнь в Альбии слишком жестока для них. Я думаю, что гибрид, "гренорн", возможно, будет более дружелюбным, чем настоящие грендлы.

.EXE: А все-таки, были ли ситуации, когда ваши питомцы вели себя непредсказуемо даже для вас, их Творца?

С.Г.: Да, несколько раз мы наблюдали необычное поведение норнов. Довольно забавно следить, как полный безответной любви норн увивается за своей половиной. Иногда норны проявляют признаки социального поведения, которого мы никак не могли ожидать: как вам, скажем, желание норнов-малышей находиться рядом с родителями! Один из моих любимых примеров — история про нашего бета-тестера, который оставил в комнате с инкубатором несколько яиц, рассчитывая "выносить" их позже. Какой же шок пришлось ему пережить, когда, вернувшись в эту комнату через некоторое время, вместо яиц он нашел там галдящую толпу малышей! В конце концов он выяснил, что произошло: взрослый норн зашел в инкубатор и в ходе экспериментов открыл, что если поместить сюда яйцо, через некоторое время оттуда вылезает новый... товарищ для игр! Вскоре он создал себе целую футбольную команду!..

.EXE: Планируете ли вы продолжать поддержку Creatures, возможен ли выпуск каких-нибудь расширений или upgrade'ов?

С.Г.: Да, конечно. Еще в декабре мы выложили на сайт несколько рождественских объектов и норна Санта-Клауса, и создали норна с чуть более удачным набором генов. Учитывая огромный интерес к генетике норнов, вскоре мы собираемся выпустить "генный" редактор, модифицированную версию программы, которую я сам использовал для создания первых норнов. Пользователи могут ожидать достаточно частого появления на нашем сайте новых add-on'ов.

Кроме того, множество энтузиастов Creatures, которым мы безмерно благодарны, поддерживают игру просто из собственного интереса. На данный момент в Сети есть около тридцати Creatures-сайтов, на которых люди делятся советами и идеями по выведению норнов, обмениваются своими питомцами. Некоторые "кулибины" даже раскопали, как создавать новые объекты в игре, научились "перекрашивать" норнов. В Германии вышла книга о Creatures, и мы ждем появления аналогичных описаний в других странах.

.EXE: Существуют ли другие программы, использующие технологию A-Life?

С.Г.: И да, и нет. Есть несколько игр с участием компьютерных животных, но большинство из них содержит очень немногое или вовсе ничего от A-Life, несмотря на то что разработчики заявляют об обратном. Есть пара программ, применяющих A-Life-технологию: одна — что-то вроде нейронной сети, другая используется для моделирования генетических операций, но нигде нет настолько полного моделирования живого организма, какое есть в Creatures. Однако я не думаю, что такая ситуация продлится долго. "Искусственная жизнь" становится все более важной научной темой, и вскоре как игры, так и серьезные научные приложения будут создаваться на основе идей, заложенных в A-Life. И, естественно, мы будем стоять на шаг впереди всех!

.EXE: Как вы думаете, можно ли было создать Creatures без использования технологии A-Life (другими словами, попросту запрограммировать все возможные ситуации с норнами)? Или применить алгоритмы значительно проще, чем A-Life?

С.Г.: Нет. Мы могли бы написать моделирующую программу без использования A-Life, которая была бы достаточно хороша — но только на первый взгляд. Люди очень тонко различают грань между ЖИВЫМ и НЕЖИВЫМ. В любом случае, нам хотелось, чтобы пользователи заботились о своих питомцах, ВЕРИЛИ в них, и мы никогда не стали бы достигать этого обманом, а просто сделали все, что в наших силах, чтобы они были как можно более живыми. Конечно, мы могли бы выкрутиться, использовав значительно меньше A-Life, чем есть в Creatures сейчас, но если в нашем распоряжении есть целиком работающая технология, зачем заниматься ее частью?

.EXE: Нам кажется, что то, что вы делаете, очень важно для будущего компьютерных игр. Мы надеемся, что Creatures — лишь первый шаг на вашем пути. Чем вы планируете удивить ваших поклонников в будущем? Расскажите, пожалуйста, о ваших текущих проектах и новых идеях.



С.Г.: Точно, Creatures — это только первый шаг. Мы многому научились, занимаясь этой игрой, и уже работаем над несколькими важными технологиями для новых проектов. К сожалению, в данный момент условия контракта не позволяют мне рассказать обо всем.

Да, мы трудимся над научными приложениями и играми, но не меньшее количество сил вкладываем в создание нового поколения технологии A-Life. В будущем наши поклонники могут вправе ожидать несколько важных усовершенствований в искусственном интеллекте: мы создадим новый мозг, который будет уметь планировать и обосновывать; наши создания будут взаимодействовать с другими существами на социальном уровне, научатся манипулировать окружающими объектами и откроют новые пути постижения мира.

С увеличением вычислительной мощности мы будем использовать 3D-рендеринг в реальном времени, создадим огромные и сложные виртуальные миры для наших существ, улучшим интерфейс пользователя, добавив системы синтеза и распознавания речи. Все эти технологии очень трудно и дорого разрабатывать, так что пройдет какое-то время, прежде чем новое поколение наших игр увидит свет. Но мы тверды в своем намерении реализовать все свои идеи. Я верю, что однажды появятся виртуальные существа, такие же умные, как мы с вами, и я надеюсь, что сегодняшнее поколение норнов будет их далекими предками...

С "кузнецом" беседовали **Олег ХАЖИНСКИЙ** и **Петр ДАВЫДОВ**.



Кадры решают все

Атомные бомбы опасны. Они не только представляют угрозу для всего человечества, но и вдохновляют многих авторов на описания Земли, пережившей ядерный конфликт. Что может быть хуже? Разве что сама война.
*С тех пор, как клонирование игрушек доказало свою эффективность (Duke Nukem, подражания Mortal Kombat'y и пр.), редкая компания возьмется делать что-нибудь революционное. Игры хлынули тяжелым, мутным потоком — спросите у Мотолога. К сожалению, австралийская компания Beam Software тоже отказалась от изобретения велосипеда, просто-напросто сделав добротный Red Alert-клон, который, будем справедливы, местами куда интересней своего достопочтенного прототипа. Руби. Круши. Шинкуй. Точнее, **Krush, Kill 'n' Destroy**.*

Krush Kill 'n' Destroy



На родной планете только что отгремела ядерная война. Часть счастливцев отсиделась под землей, остальные мутировали. Лет этак через 60 подземные обитатели решили выбраться на поверхность и очень удивились, увидев бывших собратьев по разуму. Удивление было настолько всеобъемлющим, что... началась война. Таково содержание предыдущих серий.

Те же две стороны, но взявшиеся за оружие. Одна из них, Уцелевшие, целиком опирается на технологические достижения, другая — Мутанты — использует дары матушки-природы. То есть громадных скорпионов, пауков и вновь народившихся мамонтов. Жаль, что нет Гигантских Скунсов или Титанических Ежей.

Впрочем, пессимизм здесь не уместен. Многие моменты, проваленные глубоко уважаемой фирмой Westwood, в KKND смотрятся более привлекательно. Первое место, разумеется, отдается графике. Абсолютная SVGA, мягкие палитры и с маниакальной точностью



прорисованные ландшафты. Алгоритм скроллинга также на высоте, и все доселе виденные варианты от разных производителей давно уже сгорели от стыда. На недосягаемой высоте и модели техники и зданий. Единственное, что может вызвать неудовольствие, — так это по-прежнему неразборчиво-невнятные фигурки солдат. Зато интерфейс заслуживает всяческого одобрения и, более того, поощрения. Вместо громоздкой C&C-"полосы", занимающей примерно 1/4 экрана, Beam Software предложила вариант очень компактных меню, которые ни в коем случае не помешают вам даже в открытом виде. Заметьте, что отдельный "столбец" появляется для *каждого* завода или фабрики, что автоматически означает параллельную работу предприятий ВПК.

К бесспорным новшествам осмелюсь отнести и возможность указания количества отрядов, которые должна выпустить *определенная* фабрика. Счет ведется от "одного" до "девяти", далее неожиданно следует "бесконечность" (нет, это не поваленная восьмерка). Последняя опция безумно полезна при серийном выпуске солдафонов: можно не беспокоиться о пополнении — по крайней мере до тех пор, пока в закромах остаются ресурсы.

К нашему с вами счастью, вид ресурсов всего один — нефть. Как утверждает абсолютно сумасшедшее русскоязычное описание к игре (о нем несколько заслуженных слов позже), нефть абсолютно необходима в качестве горючего для машин, смазочных материалов, а также для того, чтобы "макароны не слипались в тарелке и ваша прическа не разлеталась во все стороны". Цитата, между прочим. Как только вы находите грязное масляное пятно, портящее



прекрасный пейзаж ваших окрестностей, устремляйте буровую вышку именно туда. Будьте уверены, построенная



высотка станет прекрасным маяком для врага — так он быстрее найдет вас и вашу базу.

Ваше родовое гнездо отстраивается по стандартной схеме. Сначала следует Clan Hall (понятно, что по-человечески это тот же Town Hall), который по совместительству подрабатывает бараками. Энергетическая станция перегоняет нефть в



кредиты и при постройке премирует вас бесплатным харвестером. Позвольте называть его так — это его карма. Изменения во внешности не приносят изменений по сути. Грузовичок по-прежнему безоружен, но способен давить пехоту (хотя и старательно избегает подобных действий).

Как обычно, заводы предназначены исключительно для производства бронетехники, а ремонтные мастерские — ее починки. Примечательно, что Мутанты способны чинить своих животных: "Будем надеяться, что там не перепутают и не будут пытаться приладить выхлопную трубу на Гигантского Боевого



Мастодонта". Аплодисман, пожалуйста, не мне — это снова выдержка из неподражаемого мануаля. О нем ниже, ниже! Возвращаясь к серьезному, хочется сказать о необходимости постройки Исследовательского Центра (алх. лаборатория у Мутантов). Дело в том, что в KKnD все upgrade'ы зданий, а значит, и увеличение ассортимента товаров, происходит с помощью упомянутого аналога Tech Center из RA. Процедура хитра: сначала кликаете на "источник мудрости", а затем — на здание, которое хотите модернизировать. Обычно подобная акция увеличивает не только количество создаваемых отрядов, но и



скорость их производства (или починки).

По непонятным причинам, авторы игры решили немного испортить жизнь Мутантам. Дело в том, что у них есть "лишнее" здание, которое отвечает за разведение боевых животных. Очевидно, что подобная гадость не только вынуждает вас тратить деньги на постройку еще одного домика, но и откровенно разоряться на его модернизацию. Нельзя не сказать, что завод Уцелевших стоит в два раза дороже его мутировавшего аналога, но все-таки в Австралии не очень любят мутантов...

Впрочем, создатели KKnD немало постарались над тем, чтобы улучшить и без того тяжелую жизнь игрока. Во-первых, здания могут сооружаться параллельно. Были бы деньги: при желании вы можете одновременно отстраивать хоть всю базу с ее охраной. Во-вторых, вы можете указать каждому танкеру, на какой базе ему разгружаться! Это великолепно, восхитительно! В какой-то мере проблема "тупых" харвестеров, не способных поделить один разгрузочный пункт, была решена.

"Где же отличия?!" — грозно осведомится поклонник Red Alert. Очень похоже, что то же самое вскричали авторы, когда почти закончили KKnD. И решили: пусть пехота будет сильнее всех. Сказано — сделано. Характерной особенностью австралийской игры, безусловно, является огромный потенциал, заложенный в "безлошадных" юнитах. Достаточно лишь собрать очень большую ватагу и отправить ее на врага. Успех гарантирован. Причем, не надо мудрствовать: сделайте как можно больше дешевых и эффективных шотганеров (SWAT — у другой стороны). Таким образом разработчики поставили себя в очень интересное положение: в двух случаях из трех постройка техники себя не оправдывает! Танк ценою в 1000 зеленых рублей легко убивается десятком солдатиков по 100$ за голову. А ведь пехота, в отличие от техники, может с течением времени восстанавливать уровень health-энергии.

Вдобавок к удивительному свойству восстанавливать жизнь, пехота в игре еще и набирается опыта. Конечно, это касается любого отряда, будь то скорпион, танк или лучник. После ряда схваток, в которых тот или иной юнит принял активное участие, он сначала становится "бывалым", а затем и "крутым". Эти названия условны, но отражают суть дела. А любимая пехота тем временем начинает зализывать раны с удвоенной скоростью. Словом, мы получаем самый эффективный отряд во всей игре.

Еще одной причиной подобной разбалансировки родов войск является довольно слабый AI. Причем именно в традиционных местах. Парадокс состоит в следующем: техника, способная давить пехоту, снова катастрофически не умеет этого делать. Разве что случайно, проезжая мимо. Единственным эффективным средством борьбы с двуногими ордами остается специализированное оружие, оружие массового поражения. Как вы уже догадались, такой техники в игре мало. Поэтому кадры действительно решают все: успел собрать толпу — выиграл. Утверждение остается верным почти всюду. Существует и другой, более дорогой вариант. В том случае, если вы купаетесь в деньгах, то можно сформировать значительно более грозную армию: эффективнее всего — комбинация тяжелой пехоты при поддержке тяжелых же танков (крабов).

Но не все так скверно. Авторы снабдили искусственный интеллект не только традиционными минусами, но и



приятными сюрпризами. Наконец-то отряды, контролируемые компьютером, научились ходить "в обход". А это, как вы знаете, делают исключительно нормальные герои.

Объединив это качество с новоприобретенной способностью врага к оценке ваших сил, получаем довольно необычное поведение компьютера. Разумеется, основной идеей была и остается концепция "стенка на стенку", но электронные мозги все-таки немного соображают.

Итак, существуют несколько исходов боя (в C&C есть только один — приходят враги и — либо побеждают, либо умирают). Как обычно, компьютер делает "набег", то есть собирает определенное количество войск и бросает их в пекло. В том случае, если ваших сил недостаточно, чтобы остановить врага, исход очевиден. Интереснее становится, если вы смогли уничтожить часть нападающих. Тогда компьютер скомандует отбой и отведет войска! В ходе организованного бегства техника драпающих, снабженная турелями, будет методично отстреливать



преследователей, при этом не останавливаясь и не реагируя на всяческие уловки и попытки заманить хоть кого-нибудь в



Krush Kill 'N' Destroy!

Системные требования: Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, SVGA, 20 Мбайт на HDD (минимум), мышь, MS-DOS 5.0/Windows 95





ловушку. Более того, есть подозрения, что оппонент умеет чинить битых сподвижников и готовить их к следующей схватке. Закончив разведку боем, AI приведет следующую компанию уже к наиболее слабому, по его мнению, месту в вашей системе обороны. Вы когда-нибудь видели такое?

Пока вы будете путешествовать по карте с любимым ударным батальоном, ваша база останется под защитой компьютера. Зная или угадывая пути подхода неприятельских войск, вы можете надежно перекрыть их. Начнем с того, что база целиком и полностью строится по образу и подобию C&C. Вы не можете ставить здание там, где вам нравится. Защитные сооружения, которыми снабжены обе стороны (по три штуки каждая), также могут быть возведены лишь в эпсилон-окрестности построек. Единственное исключение делается для нефтяных вышек — их вы тоже можете стеречь. Заметьте, что охранные вышки не имеет никакого смысла ставить поодиночке. На более "продвинутых" этапах их просто снесет волной наступающих.

Именно по этой причине башенки стоит ставить группами на самых горячих направлениях — с тем, чтобы компьютер, попав под перекрестный огонь, не успел сбежать или обойти оборону. Чтобы ускорить процесс умерщвления противника, принято располагать пехоту как раз в проходах между вышками. Враг при всем желании не сможет ее раздавить, а огонь сторожевых пушек получит солидное, если не сказать весомое, подкрепление. Необходимо иметь в виду, что самой опасной для вас армией, была и будет толпа пехотинцев, смешанных с техникой. Едва заметив подобное шествие, немедленно давите пехоту любыми средствами. Стрелять бесполезно — солдат обычно слишком много. Как только вся "безлошадная" часть атакующих будет уничтожена, остальные повернут обратно. Таким образом,





базе обеспечено надежное прикрытие, производство войск продолжается, а вы вольны заниматься своими делами. В Багдаде все спокойно.

А вот с захватом чужих построек в KKnD плоховато. Точнее говоря, вы вовсе не можете это делать. Зато в распоряжении каждой из воюющих сторон имеется специалист по "сносу" зданий. Исключительно для того, чтобы указанный деятель не остался без работы, в каждом помещении находится определенное количество человек (средний "бар"). Ваша задача — провести в нужное вам строение отряд подрывников, количеством на единицу превышающий контингент, засевший внутри. Далее следует мощный взрыв, аплодисменты.

Какие-либо советы по возможной тактике давать абсолютно бессмысленно — слишком уж KKnD похожа на Command & Conquer. Пожалуй, единственная особенность, подмеченная во



время игры, такова: не стоит разрушать вражескую нефтяную вышку. Подобный теракт обязательно привлечет внимание охраны. Лучше расставить своих молодцев широким полукругом вокруг этой постройки и



методично истреблять появляющиеся танкеры. Как это ни удивительно, компьютеру обычно наплевать на исчезновение собственных харвестеров. Странно...

Как и положено порядочному клону, KKND поддерживает всевозможные multiplayer-режимы. Здесь Beam Software/Melbourne House ничего выдумывать не стали. Наверное, программисты к этому времени уже окончательно выдохлись.

— Александр Вершинин

P.S. Вопрос: а что же описание? Ответ: если вы так заинтригованы, обязательно купите русифицированную версию игры. ОЧЕНЬ странный юмор! Но — юмор.





ИГРА **KKnD**

предоставлена компанией SoftClub. тел.: (095) 232-6952

* Beam Software
* Melbourne House
* Electronic Arts

93%	ГРАФИКА
93%	ЗВУК
87%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

KKnD 84%

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Маги трубят общий сбор

Я посмотрел на часы. Полшестого утра. Последний раз, сказал я себе. Еще один бой, и спать. Над городом занимался рассвет. Пустые троллейбусы за окном скребли штангами по проводам. Где-то далеко, за миллион километров и тысячу лет отсюда, жрица чужой нам веры бросила мне вызов. Вызов был принят. В неистовом крике задохнулись тысячи ртов. Это величайшие армии всех миров явились, чтобы защитить своих повелителей. Земля под их ногами беспрестанно меняла форму — болота превращались в равнины, на месте вулканирующих гор вырастали леса. Потоки Силы, сворачивающие узлами самые крепкие скалы, пронизывали наши тела. В этом адском смешении лишь две фигуры стояли неподвижно, глаза в глаза — и вдруг одна из них исчезла в ураганном потоке ветра. Ветра, который был послан мной. Я вышел победителем, но чего стоила эта победа!..

Мой путь лежал дальше на юг, где, по слухам, крепость Крааг Хазад осаждалась черными слугами Лич-Лорда. Тьма сгущалась над Шандаларом. Часы остановились на половине седьмого. На планете Земля, в году 1997 от Рождества Христова, фирма MicroProse выпустила игру

Magic: The Gathering.

Казалось бы, любая компьютерная реализация Magic: The Gathering, оригинальной настольной карточной игры фирмы Wizards of the Coast, обречена на успех. Magic: The Gathering — как редкий бриллиант, он и в золотой оправе, и в бусах дикаря будет смотреться одинаково благородно. Ну что тут особенно сложного — отсканировал все карты, запрограммировал правила — и вперед, к вершинам славы, имя игры будет работать само на себя. И все же, к чести команд, взявшихся за "компьютеризацию" M:TG, они не остановились на банальном дубляже. В прошлом номере мы рассказывали о попытке Acclaim, разработчики которой превратили игру в суровое испытание пределов человеческих возможностей. С грустью приходится констатировать, что человечество не оправдало надежд чародеев из Acclaim — игрушка пока не очень-то популярна. Сегодня на нашем операционном столе другая версия M:TG, на этот раз плод мысли инженеров игровых душ из MicroProse. Что же предложат нам в этот раз? Надеюсь, ничего сверхдинамичного — моя мышь дорога мне как память...

История о том, как Арзакон пятерых магов обманул

Шандалар — это слово известно теперь каждому. Мир, в котором магическую энергию источает сам воздух, в котором даже малые дети умеют творить заклинания, является раем для волшебников. Могущественные маги, способные по своей воле перемещаться между мирами, стекались сюда в избытке, и разразившаяся вскоре война превратила цветущий мир в ад. В то время нашлись силы, которые остановили поток разрушения и сумасшествия, отгородив Шандалар от сопредельных территорий неприступными стенами. Было создано пять магических гильдий, в которых адепты изучали магию своего цвета, и никакого более, дабы не получить в свои руки власть бОльшую, чем следует для сохранения мира и спокойствия.



Много веков Шандалар отдыхал от насилия и жестокости, пока однажды хитроумному магу Арзакону не удалось просочиться сквозь высокие стены Мира. Его дух, невидимый и бестелесный, нашептывал слова лести патриархам всех пяти гильдий. К каждому был подобран свой ключик. Он рассказал им о секрете заклинания Власти. Произнеся его, маг становился единоправным властителем Шандалара. Все, что оставалось — собрать достаточное количество магической энергии для сотворения этого могущественного заклинания. Жажда власти ослепила некогда мудрых повелителей. Позабыв обо всем, они разослали своих слуг по всему миру с приказом, как можно быстрее, опредив соперников, любой ценой собрать ману. Так Шандалар вновь познал ужас войны.

Тем временем, в далекой лесной хижине проснулась в холодном поту старая волшебница. Ей снился кошмар: заклинание Власти вовсе не дает абсолютную власть произнесшему. Вместо этого падут твердые стены, и коварный Арзакон со своей черной ратью ворвется в Шандалар. И тьма поселится здесь НАВСЕГДА.

Кто виноват? Что делать?

Кто виноват, надеюсь, понятно. А что делать? Как что? — спасать мир, конечно. Дело это для нас привычное, лично я выручал мир десятки раз. Но сегодня перед нами, дорогие спасатели, стоит действительно непростая задача. Ведь мы играем за скромного ученика магических дел, которому старая волшебница открыла

Select Difficulty Level

Apprentice


Magician


Sorcerer


Wizard



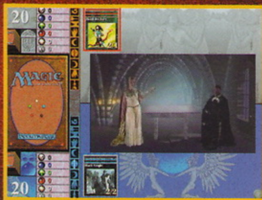







ужасную тайну Арзакона.

Источники маны, столь необходимые пяти Патриархам, расположены в замках нейтральных магов Шандалара. Стоит членам одной из магических гильдий захватить лишь несколько замков — как один из волшебников наберет достаточное количество энергии для сотворения апокалипсического заклинания. Значит, нам необходимо любой ценой защитить замки от захвата. Но полностью отвратить угрозу нападения Арзакона поможет лишь победа над главами пяти гильдий и, возможно, над самим Арзаконом. Но все это в далеком будущем. А пока наш герой, ученик одной из магических гильдий (какой — выбирать нам), имеющий в своем запасе десяток-другой заклинаний сомнительной силы, еды на пару дней пути и дыру в кармане вместо денег, стоит на перекрестке шандаларских дорог и чешет в затылке, размышляя, с чего бы начать.



Шандалар и его обитатели

Шандалар, никогда не бывший гостеприимным, сегодня стал смертельно опасным. Все честные люди попрятались по деревням и замкам, опасаясь встречи со слугами пяти Патриархов, которые рыщут по стране в поисках маны. Поэтому, путешествуя, не надейтесь встретить друзей — в лучшем случае они ограбят вас, а в худшем... В худшем — вам придется драться с ними. К счастью, встречи с нежелательными путниками можно избежать (в буквальном смысле) — просто придется немного от них побегать. Это, кстати, единственный момент во всей игре, где от играющего потребуется ловкость рук, а не ума. Учтите, что бегать лучше по дорогам, и ни в коем случае не по воде — догонят, будут обижать.

Деревни

Страна, по которой нам предстоит путешествовать, таит в себе множество приключений и опасностей. Единственное место, где можно чувствовать себя спокойно, это деревни, густо разбросанные по территории. Они укроют вас от не в меру назойливых преследователей, здесь можно пополнить запасы продовольствия, купить в магической лавке новые заклинания, а главное — получить какое-нибудь задание от местного старейшины. Выполнение задания может оказаться сложным и опасным делом, но и награда будет соответствующая — редкие заклинания, магические камни, деньги, а порой и ценный совет, который дороже всяких денег.

В глубине дремучих лесов, в выжженных солнцем пустынях, в смрадных топях болот, везде — мы можем набрести на заброшенные владения давно исчезнувших волшебников, таинственные подземелья или логова диких зверей. В таких местах нас неизменно ждут сюрпризы — приятные, к примеру, новое заклинание или сундук с сокровищами, или менее приятные, в лице шайки разбойников или разъяренного медведя. Посещение подобных уголков может стать очень опасной затеей, но ведь кто не рискует, тот не пьет шампанского, не так ли?

Замки

Несмотря на то что в деревнях мы всегда получаем помощь и поддержку, настоящую силу нам могут дать только в неприступных замках, владениях магов Шандалара, которые не присоединялись к пятерым Патриархам и теперь с тревогой наблюдают за развитием ситуации. В подземных библиотеках замков хранится немало редчайших заклинаний, с которыми их хозяева согласятся расстаться в обмен на магические камни или оказание небольших услуг. Кроме того, выполняя их поручения, мы получаем самый ценный дар — их расположение и поддержку, а значит — их энергию. Чем больше нейтральных магов поддерживает нас, тем мы сильнее. Помимо карт в некоторых замках можно раздобыть артефакты (world magic). Эти весьма дорогие игрушки могут значительно облегчить наше существование. Например, Conjurer's Will позволит редактировать колоду в любое время, а Leap of Fate телепортирует в указанное на карте место.

Громадными исполинами, попирающими земли Шандалара, высятся пять великих Замков, владения Пяти. Горе тому, кто отважится преступить их порог без приглашения! Замки хорошо охраняются верными сторожами, но если они не справятся, к нашим услугам сам хозяин — попробуйте победить его в честном поединке. Впрочем, несмотря на кажущуюся невозможность одолеть могущественных чародеев, рано или поздно, я уверен, мы постучим в их окованные железом двери. И встретят они не молодого волшебника-недоучку, а смертельно опасного соперника. Что же будет "виной" такой пертурбации? Конечно, карты — наши магические заклинания.



Покажи мне свою колоду, и я скажу кто ты

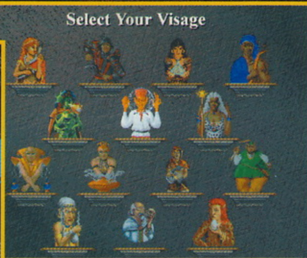
Карты — основа Magic: The Gathering. Карты — это наша сила и могущество. Никто в Шандаларе не даст и ломаного гроша за вашу жизнь, если у вас нет в запасе умело подобранной магической колоды. Так что, играя в Magic: The Gathering, вы находитесь в постоянном поиске той самой "убийственной" комбинации карт, которая позволит с легкостью одержать победу над пятью волшебниками.

Где достать карты? Смотря какие. Обычно карты продаются в деревнях, но редкие экземпляры там почти не встречаются. Иногда ценные карты можно найти буквально на дороге, на заброшенных кладбищах, в пещерах и т.д. Но надеяться собрать коллекцию таким образом — значит, полагаться на удачу. А удача— существо ветреное и непостоянное. По-настоящему ценные карты хранятся у магов в замках, надо лишь найти способ их получить. Некоторые волшебники дарят карты по нашему









Magic: The Gathering от Wizards of the Coast. Наверное, о дуэлях следовало бы говорить с самого начала, ведь все остальное вторично, но, честное слово, мне трудно сообщить вам что-то связное... Как объяснить это почти наркоманское желание играть партию за партией, как рассказать о сотнях побед и поражений, тысяче всяких мелочей, из которых и состоит игра, людям, которые никогда не видели M:TG? Magic: The Gathering — это такая штука, которую надо попробовать самому. И после этого вы либо оказываетесь внутри этого мира и начинаете играть, либо остаетесь за его дверьми и начинаете составлять различные мнения. Я принадлежу к первой категории несчастных.

выбору в качестве благодарности за исполненное задание, другие не прочь продать или обменяться, но берегитесь, маги — народ жадный, так что цена будет велика!

Другой верный способ достать карты — отыскать вход в одно из подземелий, которые в избытке нарыты в землях Шандалара. Иногда там можно обнаружить ценнейшие заклинания. Правда, этот вариант имеет два существенных недостатка. Во-первых, как разузнать месторасположение подземелий? Не похоже, чтобы обитатели страны страдали альтруизмом. И во-вторых, даже с картой добраться до заветной цели не так-то просто — сокровища, как известно, охраняют драконы, и эта игра не исключение.



Дуэль

Все, о чем шла речь выше, на самом деле является лишь подготовкой, прелюдией к великолепной симфонии под названием Magic: The Gathering. Сердцем игры является, конечно же, дуэль. И если в версии Acclaim была сделана попытка отойти от канонических правил, упростить игру, то сейчас перед нами истинный

Но это лирика. А проза жизни M:TG-игрока буднична и монотонна — дуэли, дуэли, дуэли. Полоса удач среди океана невезения. Победы, вначале случайные, затем более осмысленные и закономерные. С удивлением вы обнаружите, что ни одна дуэль не похожа на другую, даже с тем же соперником. Это M:TG, словно кристалл с бесконечным количеством граней, поворачивается к вам то одной стороной, то другой. Вместе с ростом умения будет расти и ваша магическая библиотека. Кстати, смерть в Magic: The Gathering не предусмотрена. В этой дуэли есть только победитель и проигравший. Проигравший расстается с картой, поставленной на кон (ante). В случае вашей победы поверженный маг, вместо того чтобы отдать свою драгоценную карту, часто предлагает вам поделиться секретом расположения древних подземелий, в которых встречаются редкие карты. Решайте сами, что лучше — синица в руках или журавль в небе... Нередко проигравшие существа насылают на вас какое-нибудь заклятие, хотя встречаются и благородные экземпляры, которые благословляют вас на будущие сражения. Рано или поздно, вам предстоит сразиться с самим Арзаконом. Впрочем, не будем раскрывать всех карт...

Попытка осмысленного анализа

На мой взгляд, разработчики из MicroProse очень верно поступили, не оставив Magic: The Gathering в "чистом", академическом виде. Такая игра, несомненно, привлекла бы поклонников настольной M:TG, для которых она стала бы идеальным полигоном для "настройки" своих колод перед грядущими сражениями, а также некоторое количество "интеллектуалов" из тех, что любят карточные игры и что взяли бы на себя труд разобраться в правилах. Кстати, такая "усеченная", дуэль-only версия игры предусмотрена, и я некоторое время с огромным удовольствием играл одну дуэль за другой, перебирая всевозможные заготовленные колоды. Играл, пока не обнаружил, что делать то же самое на земле Шандалара ГОРАЗДО интереснее... Почему? Потому что в таком варианте значительно сильнее ощущается аромат ролевой игры, который является неотъемлемой частью M:TG. Победы сменяют поражения, одни карты уходят, другие приходят, контуры страны постепенно проступают на наших картах, и шаг за шагом мы движемся к намеченной цели. Прелесть игры в том, что, пройдя ее один раз, играя, к примеру, за адепта бело-синей магии, мы можем пробовать снова и снова — теперь за некроманта. А потом еще раз... Выбор велик, как велика и сама Magic: The Gathering.

Мирское

Внешние атрибуты игры не настолько поражают воображение, как ее внутреннее содержание. К графике придраться невозможно — она безупречна и вполне соответствует стилю





игры. Приятная деталь для владельцев больших мониторов — графический engine поддерживает разрешения 800x600 и 1024x768, причем качество графики и читаемость надписей на картах не падает, а напротив, даже возрастает.

Проблема в том, что если у вас 486DX4/100, перед началом игры придется употребить некоторое количество седативных препаратов, которые затормозят ваши рефлексы: игрушка работает очень и очень медленно. Волне возможно, что если бы у меня нашелся видеоакселератор с 2 мегабайтами памяти, 8-скоростной CDD и лишние 32 ОЗУ, видеовставки пришли бы в движение, и звук перестал бы “дергаться”. А пока — увы...

Все попытки MicroProse украсить игру вызывают лишь раздражение и отвлекают от самого ПРОЦЕССА. Это не только мое мнение — народ в comp.sys.ibm.games.strategic совместно пришел к выводу, что игра попросту неоптимизирована. Один умелец обнаружил, что, обрезав весь лишний “жир”, включая ужасные тормозные avi'шники, звук, который начинает раздражать через день серьезной игры, можно получить работоспособную программу объемом 30 Мбайт, против 90 Мбайт и CD-ROM по требованиям разработчиков. Неприятный осадок оставляют и такие мелкие глюки, как, например, отсутствие доступа к системе on-line-помощи из дуэли во время похождений в Шандаларе. Иначе говоря, если запустить дуэль отдельно, помощь работает, а из игры — нет. Этим самым ценность такого мощного help'а катастрофически падает. Какой же он on-line, если им нельзя воспользоваться в нужный момент?

Все эти недостатки, а также, например, отсутствие режима multiplayer, на мой взгляд, являются следствием той отнюдь не магической дуэли, развернувшейся между Acclaim и MicroProse. В результате стычки пострадали главным образом мы — игроманы, получив два продукта различной степени сырости. Естественно, MicroProse уже анонсировала выпуск add-on'a, в котором будет добавлен multiplayer, исправлены некоторые баги с AI и т.д. Кроме того, MicroProse обещает вести широкую поддержку своего детища, выпуская чуть ли не каждый квартал модули с дополнительными картами и, возможно, другими сюрпризами.



M:TG vs M:TG

Сегодня, когда дети Wizards of the Coast от разных отцов, Acclaim и MicroProse, увидели свет и тянут свои на глазах грубеющие ручки к солнцу, трудно удержаться от попытки сравнительного анализа. Кому удалось? Какой игре отдать предпочтение? Ответ очевиден — версии MicroProse, “однозначно”©. И все же, на мой взгляд, сравнивать две игры несколько некорректно. Это все равно, что сопоставлять шахматы с быстрыми шахматами. Что было вначале? Acclaim следовало бы не торопиться с выпуском своего BattleMage, а наоборот, попридержать его. Люди отыграли бы в M:TG, выучили правила и запомнили карты по картинкам, и только потом с удовольствием обратились бы к динамичному и волнующему BattleMage. Возможно, так все и произойдет. А пока старший брат собирает колы в мировых обзорах стратегических игр, его младший родственничек, тормоз-отличник, победоносно шествует по миру.

А напоследок я скажу...

Скажу, что никакой “тормозной” графике, трепыхающемуся звуку и подлым глюкам не заслонить, не испортить саму ИГРУ. MicroProse делала M: TG долго, несколько лет. Нелегким был ее путь к нам. Но теперь, когда дело сделано и долгожданный Magic: The Gathering по праву занял свое место на наших винчестерах, можно с абсолютной уверенностью сказать: да, игра удалась. И заслуга в этом не только авторов, Wizards of the Coast, но и всего коллектива программистов из MicroProse, и Сида Мейера, которого почему-то не включили в credits в описании. Им удалось создать достойную оправу, в которой бриллиант Magic: The Gathering заиграл во всей своей красе. И я надеюсь, что его свет не оставит вас равнодушными. Аминь.



— Олег Хажинский

Системные требования: 486DX4/100 (лучше Pentium 120+), 16 Мбайт RAM, Windows 95, 4-скоростной CD-ROM, 90 Мбайт на HDD, SVGA 640x480x256 (лучше 1024x768x16m и 2 Мбайт видеоОЗУ), мышь

Magic: The Gathering

★ MicroProse

80% ГРАФИКА
60% ЗВУК
99% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Самое короткое в мире введение в Magic: The Gathering

В прошлом номере мы поведали вам, что такое Magic: The Gathering и с чем его едят. Теперь пришло время объяснить, КАК его надо есть, то есть рассказать о правилах игры. Мы могли бы отдать правилам M:TG весь раздел стратегических игр этого номера (да и следующего, пожалуй), но, не пугайтесь, делать этого не будем. Почему? Во-первых, потому, что не одним Magic'ом жив игроман, а во-вторых, из-за того, что MicroProse наконец выпустила свою версию Magic: The Gathering, а вместе с ней — роскошный 200-страничный учебник по M:TG, подробнейший on-line help, который доступен прямо из игры и даже tutorial с живым видео. Более того, дуэль построена так, что вы просто физически не сможете сделать неверный ход, и, таким образом, постепенно войдя в курс дела, разберетесь со всеми тонкостями этой замечательной игры.



И все же несколько слов о правилах сказать необходимо. Необходимо потому, что первой реакцией на это Вавилонское столпотворение карт с сумасшедшими картинками, которые по непонятным законам перемещаются по игровому столу, является желание нажать alt-F4 и забыться в каком-нибудь Carmageddon'е. Подождите! Запаситесь терпением, и я гарантирую, что вы откроете для себя интереснейшую стратегическую игру, с возможностями более богатыми, чем вы можете себе представить. Мы рассмотрим только азы, которые не дадут вам запутаться в начале, а дальше вы и сами войдете в курс, было бы желание.



Итак, M:TG — это карточная игра. В ней есть только карты, карты и ничего кроме карт. Зато сколько! Грубо все они делятся на два типа — земли и заклинания.

Земли

Земли — это основа вашей магической силы, они дают вам ману, магическую энергию, которую вы используете для сотворения заклинаний. Карты земель легко узнать — на них написано "Land", а на картинке изображен соответствующий пейзаж. Всего в M:TG существует пять видов земель и, соответственно, пять видов маны — равнина/белая, лес/зеленая, горы/красная, острова/синяя и болота/черная. Зачем создателям понадобилось вводить карты с землями, вместо того чтобы просто оставить карты с маной всех цветов? Дело в том, что в игре не только земли могут являться источником энергии, и вы в этом скоро убедитесь. Например, "бесцветную" ману можно получить только с помощью специальных заклинаний или артефактов. Чтобы получить ману с земли, ее надо "застолбить" ("tap" — это базовое понятие в M:TG, попросту означающее поворот карты на 90 градусов. Если карта "tapped", это значит, что она используется и в этот ход трогать ее нельзя).



Заклинания

Все, что не является землей, считается заклинанием. Все заклинания имеют одну общую особенность — чтобы их сотворить, нужно заплатить некоторое количество маны. Цена указана в правом верхнем углу любой карты. Цветные кружки означают соответствующее количество маны указанных цветов, а серые кружки с цифрой говорят о том, что для сотворения подойдет любая мана, главное, чтобы ее хватило. Не будем брать грех на душу и переводить M:TG-термины на русский язык, найдутся люди, которые это сделают лучше, поэтому оставляем все как есть. Итак, в игре используются шесть видов заклинаний. Начнем с основных.



Sorceries, Instants и Interrupts

Это заклинания в классическом смысле этого слова. Мы можем использовать их только один раз. После того как заклинание производит свой эффект, оно выбывает из игры. Например, заклинание Fire Ball. В свой ход мы тратим на его сотворение определенное количество маны, обрушиваем этот шар на бедного соперника и отправляем карту на кладбище (graveyard). Разница между тремя видами заклинаний весьма существенна и состоит в том, КОГДА их можно применять. Если Sorceries выкладываются только в свой ход, то Instants и Interrupts можно использовать в качестве моментальной контратаки (так называемых fast-effects). Разница между Instants и Interrupts состоит в том, что последние "быстрее". Если после всех этих разъяснений вы не поняли, когда и что применяется, вы на верном пути, потому что я ничего не объяснил. Не волнуйтесь — названия всех заклинаний, которые допускается правилами сотворить в любой момент времени, изображаются желтым, и игра не даст вам пропустить возможность применить тот или иной контрэффект.



Enchantments

Если заклинания предыдущей группы делают свое благое (или черное — для кого как) дело и уходят в историю, Enchantments остаются в игре до тех пор, пока не будут целенаправленно уничтожены сами по себе или вместе с объектом, на который они были наложены. Например, если послать заклинание Unholy Strength на какого-нибудь мелкого жучка, то он станет значительно сильнее, и останется таким до самой смерти!



Откуда в игре жучки, спросите вы? Об этом чуть ниже.

Summon Spells

Эта, пожалуй, наиболее многочисленная и часто используемая группа заклинаний. С их помощью на поле брани можно вызывать различных



существ. Существа эти остаются в игре и в меру сил и возможностей помогают вам справиться с противником. Все создания характеризуются двумя параметрами — power (сила атаки) и toughness (оборона). Параметры эти всегда изображаются в правом нижнем углу карты через "/". Существа вызываются только в свой ход, и сразу после



транслокации страдают от морской болезни (это называется summoning sickness). Зато в следующий ход они готовы к труду и обороне. В свою очередь, мы можем послать наших существ в атаку. На что противник наверняка прикажет своим созданиям блокировать наших. Результат сражения определяется исходя из параметров "атака/защита" участников стычки, но может быть не так очевиден, как это кажется на первый взгляд, — не забывайте про Instants и Interrupts. Кроме того, многие существа имеют специальные возможности, например, они могут летать или обладать способностью к регенерации.



Artifacts и Artifact Creatures

Артефакты — это магические предметы (или неживые создания), которые можно использовать в битвах. Вызванный артефакт остается в игре до самого конца. Чаще всего



артефакты обладают скрытыми возможностями, которые надо каждый раз активизировать, затрачивая определенное количество маны. Например, артефакт Rod of Ruin отнимает одну жизнь у любого из игроков и требует за это три единицы маны любого цвета.

Игра

Теперь, когда ситуация с картами более или менее прояснилась, можно приступать к игре. Сначала вам потребуется составить колоду — из доступных карт выбрать те, что, на ваш взгляд, вместе дадут возможность одержать победу над противником. Несколько рекомендаций по подбору колоды. Во-первых, определитесь с цветами. Сборная солянка из крутых карт всех цветов — верный путь к поражению. Выбе-



рите два-три цвета, которые наиболее полно отражают ваш стиль игры и эффективно действуют против колоды противника. Разумеется, не меньше трети колоды должны составлять земли. Остальное — существа и заклинания — на ваш вкус. Набирая карты, не увлекайтесь агрессивными, атакующими комбинациями. Уделите внимание и защите — включите в колоду несколько блокирующих существ, карты из серии "Circle of Protection" и "лечебные" карты. Естественное желание иметь в колоде как можно больше карт приведет к печальным последствиям: возможно, такая колода теоретически может справиться с любым противником, но при этом она становится очень "медленной" и слишком "случайной", и не может претендовать на звание колоды-



убийцы. Держитесь объема около 65 карт.

В общем случае, у каждого дуэлянта по двадцать "жизней". Поражение терпит тот, кто первым потеряет все свои "жизни", либо останется без карт. Противники совершают свои ходы по очереди. На первых порах следует знать только то, что в свой ход вы тащите одну карту из колоды, затем производите любые разрешенные операции, например, выкладываете те или иные заклинания, посылаете своих существ в атаку и т.д., и если у вас на руках осталось больше семи карт, сбрасываете лишние. После вас то же самое делает соперник.

Мы не утомляем вас подробным описанием каждой фазы. Это и не нужно, ведь речь идет не о том, чтобы нау-

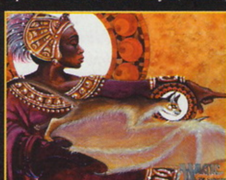


чить вас играть в M:TG. Сделать это заставит сама игра. Все фазы хода условно изображены на игровом поле, при возникновении любой неопределенной ситуации процесс игры остановится, и вам будет предложено совершить какие-то действия. Так что внимательно читайте описания на картах, следите за цветом их названий и не забывайте про "золотое" средство Windows 95 — если вы не понимаете, что это такое, кликните на нем правой кнопкой мыши.

Два слова о тактике. Естественно, первое, что вам необходимо сделать, это по возможности выложить несколько земель или других карт, генерирующих ману. Дальше все зависит от расклада карт — у вас и у противника. Весьма разумным поступком будет выложить карту с каким-ни-



будь существом (creature). В следующий ход, когда существо оклемается после транспортировки, вы сможете послать его в атаку. Внимательно прочитайте описание каждой карты — возможно, среди прочих карт вы найдете enchantment, который усилит ваше существо. Никогда не атакуйте бездумно. Если у противника есть существа,



превосходящие по силе ваших питомцев, он скорее всего блокирует ими вашу атаку и в результате вы потеряете свою армию. Не затягивайте с наступлением. Если все время не теребить противника, не нарушать его планы, то в один прекрасный момент вы станете свидетелем стремительно развертывающегося наступления, которое за кончится для вас не менее стремительным поражением. Рано выложенное слабое, но "дешевое" существо 1/1 нанесет сопернику вреда больше, чем монстр 6/6 в середине игры, когда он наверняка найдет в себе силы и средства нейтрализовать вашу атаку.



Вот, пожалуй, и все, что мы хотели сказать, прежде чем выпустить вас на поле брани. Надеемся, что приведенные в этой заметке незамысловатые советы помогут вам начать, а дальше вы сами найдете свой путь к победе. И помните — дорогу осилит идущий!

Падучая гавань

*Помните анекдот "Дневник партизана": "...Понедельник. Пришли фашисты и выбили нас из леса. Вторник. Мы выбили фашистов из леса. [...] Воскресенье. Пришел лесник и выгнал нас всех". Так вот, это расписание станет вашим ежедневным рабочим графиком, если вы решитесь поиграть в **Fallen Haven**. Только на вашем месте мы на лесника особенно не рассчитывали бы. Не будет лесника! Будет бой, жестокий, до последнего. Либо мы их, либо они — нас. Другого варианта создатели из Interactive Magic и Micomeq Productions не предусмотрели. В прошлом номере журнала мы уже писали об этой игрушке, только тогда речь шла о демо-версии, а потому мы решили не спешить с окончательными оценками — подождать выхода игры. Что ж, полная версия у нас в руках, получите выводы...*





Будет плохо

В который раз не все в порядке на планете Земля. Настолько не в порядке, что жить на ней больше не получается. Ну не выходит, и все тут. Люди, знамо дело, строят корабли и улетают в космос — искать себе новое пристанище. И находят. Находят, да какое! Плодородные поля, грибные леса, прозрачные реки, птички поют, и в противогазе ходить не нужно. На этом бы и завершить нашу историю, но тогда игра вышла бы очень короткая. А она, напротив, получилась предлинной. Потому что одновременно с землянами на планету высадились форменные расисты, существа, основная цель жизни которых — уничтожать всех, у кого подклювный панцирь неподходящей формы. А так как у людей подклювного панциря в принципе нет, то надеяться, вообще говоря, особо не на кого. Ну разве что на вас.

Будни генералиссимуса

Итак, на одной стороне континента наша база, на другой — вражеская. Между ними несколько десятков нейтральных земель, заселенных аборигенами. При ближайшем рассмотрении оказывается, что туземцы не так уж и нейтральны, и вовсе не собираются без сопротивления раздавать свои территории направо и налево. Но это, как говорится, не наши проблемы.

Экономика колонии целиком находится под контролем игрока. Управление ресурсами организовано по стандартной схеме — энергетические установки производят энергию, энергия питает все остальные постройки. В игре два вида ресурсов — "деньги" и "наука". Деньги приносят шахты, науку двигают в лабораториях. Из других построек, а в игре их довольно много, можно отметить заводы по производству всевозможной техники, радар, шахты с ядерными ракетами и системы ПВО.



Попробуйте прорваться к лаборатории при такой охране!



"Вот и все, что останется... после меня".



Сооружение и развитие базы — достаточно важная часть игры, к которой следует подходить с умом. Любая база, а особенно построенная в богатых ресурсами районах, должна быть в первую очередь хорошо защищена. С другой стороны, если обнести ее забором в три ряда и настроить кучу лазерных установок, то не останется места для полезных построек — шахт, лабораторий, заводов. Таким образом, планировка базы с учетом особенностей рельефа превращается в очень интересную задачу, немного напоминающую строительство городов в играх типа SimCity.



Один в поле не воин

Правильно, не воин. А кто сказал, что мы должны разбить врага в одиночку? Под нашим командованием целая армия — пехота, БМП, танки, артиллерия — на любой вкус. Каждая боевая единица имеет два основных параметра — запас "ходов" (action points) и запас прочности (armor points). С ходом боевых действий опыт, а значит, мастерство экипажей растет, поэтому старайтесь беречь своих асов, они гораздо более эффективны, чем их зеленые коллеги. В процессе игры в наше распоряжение поступают новые образцы вооружения, однако видов техники в FH не так уж много, их можно пересчитать по пальцам. Пехота и снайперы впечатляют в ближнем бою, но подвести их на расстояние атаки в собранном виде, а не по кусочкам — большая проблема. Танки на гравитационной подушке и джипы перемещаются с огромной скоростью, но очень слабо защищены, поэтому хорошо подходят для тактики "hit and run". Очень радуют действия артиллерии: слабые и неторопливые, эти пушечки уничтожают все живое на огромных расстояниях и стреляют по наводке. Пяток хорошо защищенных артиллерийских установок в состоянии перемолотить в кашу весь вражеский гарнизон. (Поправка — если у него, в свою очередь, нет аналогичных установок. Тогда у вас неприятности.)

Впрочем, с развитием науки артиллерию догоняют танки. Мои железные кони перемещались по полю боя со скоростью "Формулы-1", а по мощности уступали разве что ядерным ракетам. Кстати, это отдельная песня. На любой территории можно построить одну шахту. И потом, в ходе игры, заниматься обстрелом соседних вражеских территорий до полного их уничтожения — если денег хватит (дорогое это дело — ракеты запускать). Особенно


А это мой скромный научный городок.

эффективна ядерная "артподготовка" перед прорывом наших атакующих сил. Единственное, что мне не нравится в ядерном оружии, — это то, что у противника оно тоже есть. Нет ничего хуже, чем бессильно смотреть на то, как бездушно уничтожаются творения собственного гения. Впрочем, один выход все-таки есть — насесть на "яйцеголовых" с требованием повысить эффективность систем ПВО.

В лаборатории профессора Нимнула

Важный момент в игре, который сразу дает ей сто очков вперед, — это возможность с помощью науки улучшать некоторые параметры техники или построек на базах. Имеющиеся "research points" мы распределяем по шести направлениям — "энергопотребление зданий", "скорость движения", "скорострельность", "поражающая способность", "броня" и "ядерное оружие и защита от оного". Каким темам отдать предпочтение — выбор за нами. Теперь даже если на поле брани встретятся машины примерно одинакового класса, совершенно неизвестно, кто из них выйдет победителем. С появлением науки Fallen Haven сразу "раскрывается", освобождая простор для широких стратегических и тактических маневров.





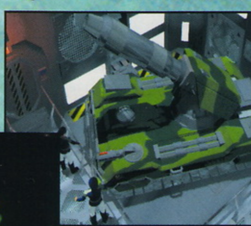
Война миров

Fallen Haven — классическая походовая (turn-based) стратегия, со всеми вытекающими последствиями. Процесс управления и сражение строго разделены на два этапа — стратегический и тактический.

В течение стратегического этапа мы в основном занимаемся хозяйством — планировкой многочисленных баз, распределением техники по территориям, заказом новых сил на заводах и в казармах. Переброска военной техники между территориями осуществляется с помощью транспортных кораблей. Они не так уж и велики, всего на 8 мест, так что если мы задумали массированную атаку, придется соорудить еще несколько.

Однако все эти приготовления — всего лишь прелюдия перед самым главным в игре — собственно битвой с агрессорами. Поэтому после завершения стратегического этапа ему на смену приходит тактический, на котором обрабатываются все происходящие здесь "происшествия".

Происшествий у нас в игре может быть всего два. Приятные, когда мы снаряжаем пару-тройку десантных кораблей и отправляем их завоевывать



соседние территории, и менее приятные — когда тауриняне (а



именно так зовут наших расистов) обрушиваются нам на голову с орбиты или прут через границу. Естественно, что все виды происшествий в любом порядке и количестве могут происходить одновременно, поэтому иногда в конце стратегического этапа приходится принимать участие в достаточно утомительной череде битв, исход многих из которых заранее очевиден. С другой стороны, кто вам сказал, что будет легко? Да, война это труд, тяжелый и порой монотонный, а иногда даже напрасный. Жаль, что так четко я понял это, только поиграв в Fallen Haven...

Каждый юнит, будь то солдат или танк, расходует отпущенные ему "ходы" на перемещение и стрельбу. У всех наших боевых единиц два вида оружия, которые отличаются мощностью, дальностью стрельбы и скорострельностью. В целом


По коням!

сражения проходят интересно и, я бы сказал, даже увлекательно. Этому особенно способствует добродушный и простоватый AI, который не ставит под сомнение полководческие способности игрока, а



это, согласитесь, приятно. Вот вам пример: тауриняне высадились двумя кораблями на мою территорию, которую я крайне непредусмотрительно оставил без охраны. Единственной живой душой, окопавшейся на базе, оказалась артиллерийская установка (я просто забыл отправить ее вместе со всеми остальными войсками). Расположившись в глубоком тылу врага, партизанская установка поползла к десантным кораблям и геройски их уничтожила. Что же делали тауринянские войска? Ничего. Бодро шли в атаку, разрушая все на своем пути. И только сровняв с землей базу, ребята обнаружили досадную пропажу. Мне





удалось уничтожить еще около половины десанта, прежде чем пушка была окружена. Всем членам экипажа установки присуж-


Эскадрон гусар летучих.


Когда отряд входил в город, было время людской доброты...

Системные требования:
486DX2/66+ (лучше Pentium),
8 Мбайт RAM,
SVGA,
2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной),
звуковая карта,
Windows 95



дены очередные звания. Посмертно.

Интерфейс во время сражений прост и в меру удобен. Единственное, чего мне не хватало, это возможности отдавать приказы группам юнитов. Здорово надоедает тыкать мышкой в каждую фигурку и перемещать ее, например, на корабль, когда можно было бы выделить целую область и отправить всех скопом.

День Победы, как он был от нас далек...

В Fallen Haven День Победы далек от нас и по сей день. Добраться до горла врага, уничтожить его столицу — ох как нелегко! Для этого надо прорваться через множество пограничных земель, при этом не забывая отстаивать свои земли. Дело усложняется еще и тем, что создатели компенсировали некоторую "простоватость" AI весьма замысловатой планировкой баз. Завоевание хорошо защищенной территории порой превращается в сложную головоломку. Компьютер оставляет всего несколько мест, доступных для высадки десанта, и, будьте уверены, готовит нам теплейший прием... Так что играть в Fallen Haven вовсе не просто, несмотря на кажущуюся простоту.





Мир глазами инопланетянина

Да, да, разработчики нам предоставили нам эту уникальную возможность. Наше гармоничное одиночество нагло нарушено хлипкими органическими существами, у которых (только представьте себе) вообще нет подклювного панциря! Естественно, нам остается одно — стереть выродков в порошок. Жаль только, что кроме подклювного панциря людей и тауринян ничего больше не отличает — тот же функциональный ряд зданий, практически одинаковая техника. Так что вопрос, за кого играть, остается лишь вопросом вкуса, и на тактику никак не влияет.

Они пришли...

Друзья мои!

Я опечален. Если вы помните, в прошлом номере разработчики получили от нас несколько строгих замечаний, нами же была высказана надежда, что в полной версии недостатки будут устранены. Мы простили игрушке блеклый интерфейс и дохлую анимацию юнитов, отнеся это к изъянам демо-версии. Увы, нас не слушаются! В полной версии ВСЕ осталось по-прежнему! Что ж, видимо, господа из-за океана не в ладах с русским. Итог: FH не производит впечатление профессионально сделанного продукта. Поспешили? (Предположение, что игра вышла раньше, чем полагается (оттого и недочеты), подтверждается, например, тем, что описанный в инструкции режим "multiplayer" в игре стыдливо заменен кнопочкой "quick start", хотя в Fallen Haven "start" и без того достаточно "quick".)

Опечален я потому, что Fallen Haven вполне могла бы стать очень и очень популярной. Дело в том, что такого рода играм просто необходимы качественная графика и стильный интерфейс, чтобы привлечь людей. Тревожная музыка и диктор с сочным баритоном. Хорошо прорисованные танки, месящие грязь гусеницами. Море огня и душераздирающие крики. Все это отсутствует в Fallen Haven.

И все же советую вам обратить внимание на эту игрушку. Особенно в качестве лечебного средства при переходе от Red Alert к, например, Master of Orion 2. С одной стороны, она достаточно проста, обозрима и этим больше напоминает real-time-стратегии, но при этом остается походовой, а значит, оставляет время на раздумья, на анализ ситуации и дает гораздо больше свободы, чем ее стремительные собратья. Мне игра симпатична тем, что не ограничивает свободу действий всякими сценариями. Внутри одной кампании всегда найдется пятнадцать территорий, которые можно захватывать и сдавать до посинения. И вообще, Fallen Haven чем-то напомнила мне гениальную игру моего детства — Defender of the Crown. А графика? В Defender'е она была еще хуже, уверяю вас...

— Олег Хажинский


...и все мне разломали!



Fallen Haven

★ Micomeq Productions
★ Interactive Magic

60% ГРАФИКА
50% ЗВУК
65% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
75%

Action

<Carmageddon>
<Rebel Moon Rising>
<Outlaws>
<Meat Puppet>
<SlamScape>
<Blood (shareware)>
<Shrak for Quake>
<Scourge of Armagon>
<POD>

Коды

SlamScape
Shrak for Quake
Scourge of Armagon
SkyNET
Wacky Wheels
SoulTrap



58



Blood "Blood — семимильный шаг вперед. Если у вас не наблюдается неизлечимой и запущенной дюкофобии, то это для вас."

60



Shrak for Quake
"Приз в номинации "Смотрите, Шура, что можно сделать из обыкновенной швейной машинки Зингера" получает Quantum Axcees за **Shrak for Quake**."

65



POD
"Ubi Soft'овцы, собрав под одной крышей самые современные технические достижения, строго соблюли неписаные правила классических футуристических автогонок."

54



Carmageddon
"Много ли нужно крестьянину с писюком? Пустяки: динамика в игре и адреналин в крови. Чтобы машину со свистом заносило, мотор урчал, тормоза визжали и противник с грохотом взрывался. Этого навалом..."



the Downward Spiral

don't think you're having all the fun
you know me i hate everyone
[nin]: wish

Обстановка на фронтах – Soliter как заменитель кофейной гущи – поиски философского твиггера – в битвах с читателями

Я, право же, начинаю верить,

что Unreal в этом году поступит в продажу, хотя, конечно, оптимизм — очень опасное заболевание. Но уж больно жизнь интересной становится. Не то что отстоя меньше стало или что-то круто изменилось, но середнячковые игры стали поприятней, а уникальные — порадикальней. В сравнении с февральским берложьим затишьем начало весны отличается потоками крови, красивыми взрывами, а главное — искренним весельем. И все это под хорошую музыку: God Lives Underwater, Fear Factory, Type O Negative — эти названия, довольно известные, будут упомянуты на следующих полосах не стеба для. Индустрия писишных аркад нашла, что ответить PlayStation, игры которой отличаются использованием творческих сил Prodigy, Chemical Bros., etc. Учитывая же, что почти все новые проекты разрабатываются параллельно для Win'95 и SPS (так, нежный Carmageddon уже вышел "там"), все это грозит слияниями в едином порыве, что не есть хорошо. Потому что пугает. К счастью, SPS со своей маргинально-магистральной ориентированностью на детишек и их родителей, выдающей себя зеленой кровью, кровью в виде цветных и нестрашных пузырьков и настоящей кровью, включаемой читами (любят там такие глупости), не сможет подорвать основ: игры для PC крови не стесняются, и все больше зомби шагают маршевым порядком по НАШИМ играм и швыряются собственным прокисшим мясом.

Из "дем" и ожидаемых игр ничто не вызывает повышенного любопытства, кроме, пожалуй, Carmageddon'a, которого с нетерпением ждет редакция, да и весь родной издательский дом, которого мы — на полюбовных началах — совратили в течение 4 минут 58 секунд (кабинет номер 16, разумеется, не в счет). Наше нетерпение чуть поубавилось после обнаружения патча, снимающего унизительный demo timeout, но очень хочется multiplayer'a.

Будущее кажется тем более светлым еще и потому, что нам стало известно (из конфиденциальных источников, чем-то напоминающих главу одноименной компании Никиту Скрипкина), что принято принципиальное решение о создании "Твиггера" за номером вторым. Идей у разработчиков достаточно, но пока существует твердое решение о скроллинге (и увеличенном игровом поле), мультиплеере минимум на четверых, возможно, более "стратегическом" управлении. Работы закипят летом. Спасибо.

"Глас из толпы — что вызов на дуэль..."

Ох, и расстраиваете вы меня... Обнаружилось агромадное желание публично отрепунсировать уважаемого (пока) Х.Мотолога (далее сокращаю до Х.М. — **Х.М.**). *Я, вообще-то, про игру SkyNET толкую. Сейчас я лучше раздолблю по полочкам полную несостоятельность Х.М. в данном вопросе (игре).*

Крик Души первый: это в СкайНете-то сюжет не важный? Хм-м... Ладно, но он, по крайней мере, есть. Вот id мусолит один и тот же сюжетец от DooM'a до Quake'a: "К нам пришли-ворвались адские монстры — кончай их!". Вот где пахнет тухлыми яйцами, и задания вроде "дойди до точки-места, нажми кнопку/войди в нЕчто" — полнейший ведь дебилизм. В серии The Terminator в каждой миссии происходит осмысленное выполнение конкретного задания, и в результате, несмотря на длительность (допускаю) такого выполнения, проходить каждый новый уровень интересно. Это не id-style-products, где уровни различны постольку, поскольку разнятся мэпы. Скукота!

Теперь насчет 2.XD. У меня возник актуальный вопрос: автор в игру, вообще говоря, играл? Враги на нескольких этажах присутствуют повсеместно. Еще Future Shock, задолго до Q, был тем и хорош, что явил собой полную трехмерность. ПОЛНУЮ! (Кроме, пожалуй, мелких объектов.) Оттолкнулся FS от 2.5D сильно и улетел далеко, дав тем самым Кваке новую точку опоры/отсчета. Согласен, что в SN по сути тот же движок, что и в FS. 640x480, может, и не ахти какое достижение, но от 320x240 отличается серьезно. Теперь также можно плавать под водой. И, находясь на берегу, в отличии от Q и DN3D, можно видеть, что творится в жидкой субстанции.

Монстры в "Терминаторе", конечно, попроще чем в Q, но зато у них можно отстрелить отдельные части (например, лазерные установки) и долго изгаляться над роботом-инвалидом.

Теперь об уровнях. То, что во втором уровне надо катить по той же местности, что и в первом, так это удачная находка, а не недостаток. Глюк Мотолога номер N. Подробно поясняю: запертых (locked) дверей, открываемых без ключей и кнопок, в SkyNET НЕТ.

И еще. Почему не упомянута наконец-то появившаяся поддержка multiplayer game? Неужто вас всех купили id'оты?

***P.S.** Честно говоря, Terminator и Quake — немного разные вещи. Future Shock, SkyNET, Dark Forces — это своего рода осмысленные (или даже адвенчурные) 3D action'ы, где прохождение каждой миссии выстраивает сюжетно-художественную линию: Quake, Duke Nukem 3D и толпа их клонов — это беспросветная аркада, больше пригодная для сетевых побоищ.*

С уважением, Andy V. Jay, Тюмень.

Я долго трудился, сокращая

это очень правильное, очень умное и даже образцово-показательное, но все-таки понравившееся мне письмо, и мой ответ толком не влезает в колонку. Вышеприведенный текст советую воспринимать как распространенную точку зрения на спор DN3D vs Quake. К сожалению, автору письма не всегда удается сохранить свое симпатичное лицо, оправдывая проблемы SN его мелкими достоинствами. Во многом виноват я: если бы Х.М. был аккуратнее, обижая игру, Andy ругался бы более по существу, а не объяснял бы разницу между кнопками/ключами и прочими устройствами, выполняющими те же функции. На это я могу мстительно ответить, что разница между числами 2,9(9) и 3 гораздо меньше, чем он думает. Кроме того, мне очень приятно сочетание слов "полным" и "исключая".

Препираться не хочу, лучше расскажу такую историю: в ныне несуществующем журнале GM был сильно расхвален FS (именно за те достижения, которым Andy радуется). Очень скоро наглой толпой повалили письма читателей, купивших гамез и притомленных навороченным занудством игры. История повторилась, правда, в инверсии. Ничего не поделаешь, одного мнения быть не может... Как говорили раньше, два мира — две системы.

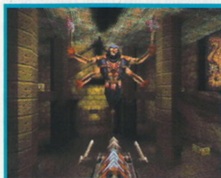
— Х.Мотолог

Quake: последствия землетрясения-3

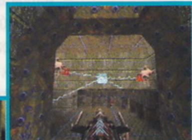
ROGUE ENTERTAINMENT, INC. (есть такое слово — Strife) заканчивает работы над **Quake Mission Pack #2**, которые ведутся по заказу Activision. В нашем просвещенном понимании, это будет уже третий Add-on к любимой игре.

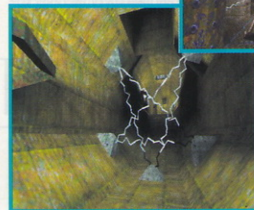


Очередные Q-авторы (уж сколько их!..) сохранили стиль Mission Pack #1, благостный отчет о котором представлен ниже, но вновь переработали монстров и оружие! Всего в игрушке получается два эпизода (семь и восемь уровней), без сомнения, имеются секретные этапы и карты для сетевой мясорубки. Местный зоопарк монстров разжился квартетом абсолютно новых исчадий и четырьмя же видами оружия. Перечислим: Plasma Gun (что-то знакомое, не правда ли?), Lava Nails ("горячий" гвоздемет), Multi-Rockets и Multi-Grenades (нечто с разделяющимися боеголовками).



Rogue, известная своим не слишком удачным РПГ-прошлым, упорно открещивается от намеков на элементы ролевой игры в новом дополнении к Q. Но признает, что при создании уровней и снабжении миссий целями что-то ролевое в ее душе все же шевельнулось. Сказалось ли это "шевеление" на продукте? Увидим.





Лариска вся в делах

ЖЕЛЕЗО НАДО ОБРАБАТЫВАТЬ, пока оно горячее. Tomb Raider ничуть не хуже любой другой игры, уже получившей после своего триумфа парочку дополнительных миссий. С этим согласны и в Eidos Interactive, где вовремя сообразили, что Лариска в своем памятном путешествии кое-что забыла. В общем, грядет **Tomb Raider: Unfinished Business**.

Старт продолжению будет дан на том самом месте, на котором закончилась первая серия игрульки, — то есть в Атлантиде. Два огромных уровня предназначены для тех, кто уже успел стать мастером спорта по акробатике и защитил кандидатскую диссертацию по головоломкам г-жи Крофт.

Поскольку CD большой, а уровней всего два, на "компакте" вольготно разлягутся материалы для фанатов: очень рендереная Лариска в больших разрешениях (картины жизни и быта), инструкция по превращению куклы Барби в Л.Крофт, а главное — долгожданные сказки о Tomb Raider 2. Дополнительный диск потребует первую часть игры и будет стоить $20.

Борцы за чистоту жанра

НЕКОТОРЫЕ СЧИТАЮТ, ЧТО реальность одна. Труженики One Reality уверены, что единственным нравственным жанром является классическая аркада. И вслед за очень успешным и во всех отношениях приятным Crazy Drake'ом (см. .EXE #2) собираются выстрелить залпом из трех крайне необходимых поклонникам классики игр. И уже потом сделать контрольный выстрел — четвертой игрушкой, которую One Reality только издает, но не пишет.



Nebula Fighter предназначен для поклонников небезынтересного процесса "уворачивания" от астероидов и стрельбы по маленьким космическим кораблям. Создатели именуют игру не иначе, как "настоящая аркада". Тему полета, стрельбы и собирания оружия сдобрили оригинальной музыкой и высококлассными звуковыми эффектами, а также анимационными вставками. Все было тщательно отрендерено, дабы ОТК признала факт достижения максимальных эстетических показателей. Ожидаются специальные уровни для совместного времяпрепровождения нескольких игроков. Это в аркаде-то...



В основе игры **Impact** лежит душераздирающая история о том,



Материалы рубрики подготовлены ***Х.Мотологом*** *и* ***Александром ВЕРШИНИНЫМ.***



как планета Земля была разрушена огромной кометой, занесшей чуждые нам формы жизни. Они уничтожили человеческую расу, и игроку не остается ничего иного кроме как устроить вендетту. Предстоит не только бегать (не брезгуя телепортерами) и прыгать, но и плавать, а порой и летать. Оружие вполне футуристическое — лазеры, огнеметы, бомбы. Впрочем, это уже привычно, остальное же, увы, пока засекречено. Известно лишь, что его, тайного оружия, будет по-аркадному много.

Roketz — игра товарища Скроллинга. Все вокруг вращается, сами мы летаем, а разрешение — высокое. Игра



обещает вдохнуть новую жизнь в традиционные аркадные ощущения. Выйдет скоро, но информации — кот наплакал. Четко знаем только одно: музыка будет записана



треками (видимо, она столь хороша, что играющему дано право послушать ее вдали от компьютера).

Dark Rage. Мрачное космическое летало без, разумеется, намеков на симуляцию чего бы то ни было. Разработана компанией Drakssen. Наша цель — нет, не коммунизм, нам надо долететь, собрав по дороге побольше бонусов,



разнообразием которых нас должны порадовать. Обещано, что игра будет напряженной, действия — быстрыми, а скорость быстрых действий — очень быстрой.



Время — деньги

ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ, чем пара маленьких машинок, которые, отчаянно толкаясь, стремятся добраться первыми до финиша? Ответ очевиден (по крайней мере, для



компании Psygnosis). Итак, необходимо соорудить 15 автомобильчиков, которые различались бы по своим параметрам и, ко всему прочему, выглядели эстетично. Опыт Micro Machines, DeathRally и других гоночных мульт-аркад блестяще демонстрирует, что вид "сверху-вниз" и сюжет под названием "гонки-нон-стоп" обеспечивают игре полный успех и неувядаемую славу.

Несмотря на повальное стремление нынешних "тинов" к насилию, разработчики **Rush Hour** сразу же решили исключить любой вариант вооруженных разборок между соревнующимися сторонами. "Бешеная скорость — вот истинное наслаждение", — утверждают авторы игры. Никаких бонусов и восстановления брони: все должно быть честно.

Если вы смотрели довольно известный боевик "Скала", то, видимо, обратили внимание на роскошную гонку Ferrari vs. Hammer. Осталось лишь представить себе, что вы наблюдаете ее



на экране монитора откуда-то сверху — вот вам и Rush Hour от Psygnosis.

В игре будет 8 абсолютно различных ландшафтов, сделанных тщательно и с любовью. Ведь сколько



удовольствия доставляет поездка на Porshe по извилистым горным дорогам Италии! Не говоря уж об освоении заснеженной Аляски на Ford Monster Truck или беглом осмотре Па-де-Кале из окна мощного Ferrari Sports GT. Как уже было сказано, машинный парк не ограничивается тремя экземплярами и предоставляет игроку довольно широкий спектр авто — от Sport/Utility (джипы) до чисто спортивных автомобилей. Для каждого из них вы вольны выбрать автоматическую или ручную коробку передач.

Rush Hour приготовил для любителей гонок целых три типа соревнований: Single Race позволяет потренироваться на любой трассе, Time Trial, "гонка против времени", и, наконец, Championship. И везде пользователь сможет выставить необходимый ему уровень сложности (один из



трех). Что касается multiplayer-игры, то единственный режим, поддерживаемый сейчас Rush Hour, — это split screen для двух игроков. Но что еще нужно аркадному гонщику в этой жизни?!

Psygnosis заявила о выпуске RH уже нынешней весной.



Пришельцам — бой!



НЕПОСЕДЛИВЫЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ уже давно потеряли последние остатки разума в своем горячем стремлении захватить нашу родную п. Там и сям шныряют летающие тарелки, воруют людей, а агенты ФБР женского пола вынашивают нечеловеческих отпрысков. Страстно любимая Game.EXE компания Blue Byte все-таки решила присоединиться к всемирной





акции "Земля без НЛО". Ее помощь может оказаться неоценимой, так как в новой аркаде **Extreme Assault**, дошлифовываемой сейчас Blue Byte'ом, игроки займутся именно зачисткой Голубого земшара от обнаглевшей инопланетной дряни.

С тем чтобы удар по пришельцам оказался наиболее эффективным, разработчики предлагают вести войну как в воздухе, так и на/под землей. То есть и сверху будете вы, уважаемый читатель, — за штурвалом вертолета Sioux AH-23, и снизу — но уже за рычагами танка T1. Задумка, видимо, такова: вы выкуриваете врага из подземелий с помощью бронетехники, а затем приканчиваете удирающих иномирян в воздухе. Время на это будет — ведь перед вами около 40 миссий в заброшенных городах Инков, среди заснеженных сопок тундры, в глубоких каньонах и непролазных джунглях.

Первое, что буквально приковывает ваш восхищенный взгляд к монитору, — это неподражаемый 3D-ландшафт. Даже после Flight Unlimited и F-22 (Voxel Space 2) в Extreme Assault есть на что посмотреть. Великолепно смоделированный горизонт, правильно удаляющиеся и приближающиеся объекты и, наконец, мирно, совсем по-настоящему текущая по долине речка. Все это делает честь создателям игры. Но на внешней красоте авторы Extreme Assault не остановились: ландшафт тщательно продуман с тем, чтобы в каждой миссии создать сложный клубок лабиринтов, туннелей, секретных местечек и т.п. Более того, вам придется использовать преимущества, предоставляемые окружающей местностью: к примеру, подобраться к врагу, скрываясь за грядой холмов, а затем внезапно нанести сокрушительный удар по ничего не подозревающим пришельцам.



Разумеется, подобная игра не может обойтись без multiplayer-поддержки: работы над этим режимом идут полным ходом. В комплект будет включен и набор специальных deathmatch-карт для четырех (и менее) игроков.

Минимальные системные требования игры: 486/100, 16 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM. Предполагаемая дата выхода — лето'97.









SlamScape

Cheat-коды

Введите во время игры:
SHAZAM — бессмертие
KABLASTROPHE — все дополнительное оружие, мины, энергия



Shrak for Quake

Всем, кто знаком с командой "map", сообщаем название уровней:



start1, hub — стартовая площадка и основная комната
caverns, under, dod, city, age, dglow, rubble, cath, nitefall — основные уровни
secret — без комментариев
end1 — финал

Scourge of Armagon

Названия уровней

hip#Em#M, где #E — номер эпизода (1...3), #M — номер уровня
hipdm1 — уровень для сетевой игры
hipend — финал



SkyNET

Cheat-коды

nitrous — неограниченное время
slugs — дополнительное оружие
target — захват цели
willnotstop — бессмертие

Wacky Wheels

Cheat-коды

Введите в командную строку при запуске игры:



/TURBO — турбо-режим: нажать BREAK и FIRE для ускорения
/JUMP — прыжок: нажать BREAK и ACCELERATE для прыжка
/HOG — 99 ежей
/ICE — 99 снежков
/FIRE — 99 огненных шаров
/NOW — "обломать" заставку
/KID — "детский" режим
/2 или **/3** — удвоение или утроение скорости
/DEBUG — создать файл ERR.LOG

SoulTrap

Включение cheat-кода

Установив игру, запустите regedit.exe, найдите в нем запись HKEY_CURRENT_USER\Software\Microforum\SoulTrap, выберите в меню "Edit" New — DWORD Value и введите в появившемся диалоге:
Any level, any time
Дважды щелкнув мышью на появившейся записи в поле "Value Data field", введите значение "1", нажмите "Enter" и закройте regedit. Запустите игру и выберите в "Load game" игру с названием "Any level, any time". После двойного щелчка мышью появится список всех уровней...



CARMAGEDDON Случилось!

У меня была мнемозия, потом пропал ребенок, отец его уехал в Гвадалахару, девочку подменили на мальчика, у нее тоже пропала память. Дайте на все это денег.
(Картонная живопись. Охлобыстин&Арифджанов)

Такие игры ждешь. Они становятся событием. Они гнетут все, что таилось на винчестерах прежде. Их кроют благим матом. Ассоциации "Подлецы, ну позвоните же, наконец, родителям!" лепят на них возбраняющие наклейки. Эти игрушки выдергивают человека из свободного мира и забирают его душу. После *Carmageddon'a* опасно садиться за руль. Игра вызовет скандал почище ДууМа. Она займет почетное место среди творений 1997-го, если, конечно, сумеет не задержаться до Рождества 2001 года...

SCi (Sales Curve Interactive) — компания из достопочтенного города Лондона (где-то в районе Биг Бена), плодящая огромное количество игр. Попадается откровенный отстой. Бывают просто хорошие игры. В мае'97 будет Carmageddon — по моему мнению, самое интересное на четырех колесах за последнюю пару лет. Игра, наполненная жутким количеством насилия. Причем, самого что ни на есть немотивированного толка. Взятого с потолка и от балды. Изуверская и очень тепленькая. Пригожая и с отличной моделью мира... Но лучше — к подробностям.

Сюжет: как-бы-автогонки-на-выживание на разнообразных как-бы-машинах по городу (город, разумеется, только в нашей бета-версии; дальше будет еще веселее). "Разнообразные как-бы-машины" — это богатый выбор от бульдозеров до украшенных





шипами гангстерских лимузинов. Все авто — с форсированными двигателями и донельзя укрепленными рамами, потому что придется не только опережать, но и сталкиваться-перекувыркиваться. Уже смешно (лопата!). Фантазия авторов включила в понятие "городские гонки" трамплины и крыши домов. Поэтому даже чисто гоночная часть игры — абсолютно нереальна, вызывает истерику и воспринимается как издевательство над всеми автосимуляторами оптом и в розницу.

Видимо, деятели из SCi (а точнее — разработчики из Stainless Software) относятся к жанру "симуляторы" с той же прохладцей, что и автор этих строк, и не нашли ничего более занятного, чем сделать пародию на все игры на колесах. И копия затмит оригиналы, вы уж поверьте.

Причина номер раз — отличная графика. Демо-версия весьма ограничена: 640х480 будет лишь в коммерческом релизе, но из 320х200 Carmageddon выжал все. Конечно, пешеходы спрайтовые, но вперед ногами они не лежат: их нормальное состояние — красные следы на асфальте.

Все здания и объекты на трассе — честный до неприличия 3D. Автомобили выполнены в том же духе, причем с отличной детализацией — любопытные могут изучать подвеску и ее работу в экстремальных условиях. Радуют глаз текстуры. Прилежное изучение программерами законов физики и последующая их коррекция до возможности безболезненного падения



с восьмого этажа привела к дикой, но симпатичной модели мира: автоакробатика затыкает самую гимнастическую игру прошлого года (Tomb Raider) за пояс, даже не чеша в затылке. Само собой, любовь местных автомобилей к падениям с крыш исключает игру из списка симуляторов года, но возможность убиения соперника путем настойчивой таранной пахоты золотыми буквами заносит Carmageddon в наградной лист аркад (то есть стимуляторов).

По всей видимости, оружие будет лишь у полиции, от которой горемыки-гонщики вынуждены по ходу пьесы улепетывать, но ковш бульдозера и резаки по краям гоночного автомобиля тоже предоставляют массу интересных возможностей.

Автодрака жестко ограничена по времени: на уровне сложности EASY дополнительные минуты дают за прохождение чек-пойнтов, на всех остальных — вместе с очками, то есть: за сбитых прохожих, расколошмаченных конкурентов или же просто агрессивное столкновение, кувырки и артистизм вождения... Призовые очки предлагается тратить на благое дело — ремонт (список неисправностей детально отражается на схеме), который можно произвести на ходу, или полное восстановление после неудачного падения, переворота, лишающего возможности двигаться, или аналогичного несчастья. Подобная гибкость в области восстановления — недостаток для любой игры, но в безответственную аркаду еще как-то вписывается.

Много ли нужно крестьянину с писюком? Пустяки: динамика в игре и адреналин в крови. Чтобы машину со свистом заносило, мотор урчал, тормоза визжали и противник с грохотом взрывался. Этого навалом: хочешь — приезжай первым, хочешь





— единственным, очень хочешь — избавь населенный пункт от прохожих (readme.txt именует их извращенцами). И за первое, и за второе, и за третье присудят победу. Прохожих несколько сотен (точнее — 373), конкурентов — пять, чек-пойнтов — около того. Выбирай, но осторожно.

Кроме стандартных миссий в полной версии будет pinbol mode (я могу представить, что это такое, но стесняюсь рассказать) и пять (!!!) режимов multiplayer'a.

Чтобы не тратить драгоценного журнального места на фигуры умолчания и прочие стеснения, отмечу лишь несколько важных фактов: игра предстоит интересная, с высоким, как говорит некто Klimoff, replayability, авторов ждут большие проблемы с Greenpeace'ом (лично мне очень нравится давить аглицких буренок) и вообще с властями (кубометры кровищи), при этом конфетка обещает быть вкусной и изящной...

—Х.Мотолог

P.S. Полеты машин, кувырки в воздухе, столкновения и загубленные жизни можно наблюдать пристально — вся гонка регистрируется и ее можно просмотреть во всех подробностях, управляя камерой и по нескольку раз наслаждаясь избранными жертвами ДТП, прокручивая пленку в любом направлении.

P.P.S. А звуковую дорожку к игре будет ваять группа Fear Factory, о которой ни один фашист не скажет слова "добрая".



Луна, повстанцы, MMX

БЫЛ КИЛЛЕРОМ. РАСКАИВАЮСЬ. ПОМОГИТЕ НАЧАТЬ НОВУЮ ЖИЗНЬ. (ГРАФФИТИ НА КАРТОНЕ. ОХЛОБЫСТИН&АРИФДЖАНОВ)

Что такое неожиданность? Наивно думать, что неожиданность — это когда бац — и кирпич. Нет, нормальная недетская неожиданность — это когда предупреждали, ждали, предчувствовали, и, наконец, случилось... Вот это по-нашему, можно удивляться, сколько душе угодно...
Так, значит, был у нас в Бердичеве аналогичный случай. С MMX'ом. MMX — это совсем не МММ, напротив, это от "Интела" и к тому же работает. *Rebel Moon Rising*, **в свою очередь, является игрой, причем только для Него (MMX). Чего давно ждали и немножко боялись...**



Вот это, я понимаю, неожиданность! Удивления — залейся. Новый технологический уровень — криворукие игроделы добились-таки своего. Таки, понимаешь, сотворили ДуyM XXI века. Однозначно. Но DooM. Может быть, даже немножко Дюк. А жаль... Иллюстрирую мысль: игра умеет показывать себя вплоть до 1600x1280 (!). Но кроме тормозов — разницы никакой. Те, кто видел Final DooM, поймут, как это скучно.

Но ребятишки из Fenris Wolf (издатель — GT Interactive) при этом еще и перехалявили. Текстуры получились настолько однообразные, что игра не просто играет на нервах, а давит на психику. Выбор оружия сложен, все девайсы очень красивые, классно стреляют, займут достойное место в музее, но... Где стрельба — там должен быть mlook. А в нашем конкретном случае это явление наблюдается только с клавиатуры, и страшными рывками. То есть это не mlook, а стыдный дискретный klook.

Но самое обидное — это то, что верчение головой никому не нужно (кроме особо любопытных), а оружие является самонаводящимся по вертикали. Здравствуй, думер, Новый год! Только этого и ждали.

Страшное дело. Монстры довольно симпатичные, но — спрайтовые! И при больших разрешениях показывают пиксели самым беззастенчивым образом. И хотя спрайтов в каждом из них под завязку, все равно как-то несерьезно получается. Проблема умирающих вперед ногами решена с волшебной легкостью: от убитых остается лишь кучка пепла (они очень красиво взрываются). Которая, ясное дело, со всех сторон выглядит одинаково.

Самый же классический спрайтовый прокол наблюдается на столь важных для народа творениях архитектуры, как тарелки радаров. Если наблюдательный игрок будет их обходить, то он сможет проникнуться, что тарелочки аккуратно вращаются вместе с ним. Спрайты, батенька...



Ладно, можно и о хорошем. На вопрос: где тут MMX и великие технологические достижения? — ответ есть. В RMR водится одна красивая и сложная вещь — сценическая постановка света. Выстрели и любуйся! Коридоры переливаются оттенками. Все ОЧЕНЬ красиво. Учитываются даже какие-то отражения. Приближающегося врага чувствуешь по зареву. Эх, если б был хоть какой-нибудь горизонтишко, то какой бы в игре был закат, страшно подумать!..

Девушек бы водил любоваться...

Но заката в игре нет.

Кайф обломан.

А жаль.

Собственно, больше и говорить не о чем, проблемы лунных повстанцев интересуют исключительно лунных повстанцев; из-за убогости текстур кнопки, которые надо нажимать (нет даже и намека на трехмерность кнопок), очень трудно отличить от левых стен, поэтому уровни кажутся занудными и однообразными, миссии затянуты (пример: перестреляй все бочки, и двери откроются — тоже мне задача); дизайна в игре просто нет; карты были сделаны аккуратными, но абсолютно меднолобыми технарями (обижаться не стоит — в славной семье не без урода, но лабиринты все равно напоминают схему пылесоса); художник если и проходил мимо проекта, то очень быстро; звуки есть, но говорить о них — себя не уважать.

Итог. Демо-версия RMR прекрасно изображает, какое замечательное освещение можно делать в присутствии MMX-процессора. Будущего у игры никакого, стараниями "Интела" "дему" видели все, кто MMX'ом владеет, и ее для умного достаточно. Программеров, писавших модель освещения, я бы сослал на долгострой, называемый Prey, там на радостях опять весь код переписывать начнут; художников, рисовавших оружие (но только их), я бы определил на работы по Blood 2, а всех остальных — в Африку, к каннибалам. Польза будет.

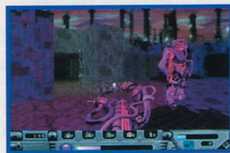
Rebel Moon *Rising*

—Х.Мотолог

P.S. Забыл сказать: из-за странных соотношений между вашим оружием, оружием врага и броней динамика у RMR ровным счетом нулевая.

P.P.S. А радары горят очень красиво.

P.P.P.S. Но очень пыльная игра. ДуyM надоел.



Свой среди чужих

OUTLAWS

"МЕНЯ ЗОВУТ ВИЛЬЯМ БЛЭЙК, ВЫ ЧИТАЛИ МОИ СТИХИ?" JOHNNY DEPP, "DEADMEN"

Где-то далеко-далеко, в тридевятой Галактике живет себе компания LucasArts. Компания, приобретшая известность во всем подлунном мире еще во времена первых фильмов об Индиане Джонсе. Теперь это толстокожий и крупногабаритный магнат компьютерно-игрового бизнеса. Бытует, впрочем, мнение что LucasArts'ы — это "отпрыски" LucasFilm, и вышли в люди благодаря Джорджу Лукасу, но ведь, господа, это неправда.

LucasArts (в прошлом LucasFilm) появилась без чьей-либо указки и без чьего-либо вспомоществования и прокладывала свой тернистый путь сквозь 8-битные как бы компьютеры к мощным персоналкам, выпуская отнюдь не второсортные продукты. Ныне Lucas'ов без всякого лукавства можно назвать самой неординарной игровой конторой: в их библиотеке есть прекрасные квесты, найдутся симуляторы, отыщутся аркады со стрелялками, есть даже "платформы" и ролевые игры. При этом, заметьте, все лукасовские творения совершенно разнообразны — как по стилистике, так и по сюжетам, среди них нет проходных вещей...



Вестерн **OutLaws**, чьей одноуровневой демо-версией мы располагаем (кстати, к моменту выхода этого номера будет готов уже коммерческий релиз игрушки), — одно из последних творений LucasArts на покрытую тайной для нас и совершенно типичную для американцев тему Дикого Запада. Собственные оригинальные законы и устои, кровожадные скальпособиратели-индейцы, благородные молодцы-ковбои, прокуренные вдрызг салуны, перманентно ограбленные банки... Припоминаете? Смутно? Ничего, сейчас сориентируетесь: вы играете за экс-маршалла Джеймса Андерсона, между прочим, одного из соотечественников Вудру Кола (фанаты Джонни Ли Миллера и вестерна "Прогулка Мертвеца", возьмите на заметку!). У вас похитили дочь, вероятно, это киднэпинг — дядьки бандиты хотят денег. Но денег у вас нет и быть не может (у хорошего ковбоя они не задерживаются), а потому с бандой придется разбираться лично. Используя все возможные и невозможные подручные средства.



Про "подручные" и "невозможные" — это я не зря брякнул. Помимо традиционного огнестрельного оружия вам жутко пригодится собственное серое вещество — чтобы иногда думать, скажем, прежде чем делать подкоп. Опять же чем копать — лопатой или чайником? А как применить по



назначению, к примеру, обыкновенное перо (в чернила макаем и...), и это в городе, где только и делают, что стреляют.

Да, неприкрытый дикозападный акцент игрушки сам собой предполагает ураганную пальбу, хотя справедливости ради надо заметить, что OutLaws — это еще и немножечко adventure: возможность применять предметы и изменять ход событий в исторических миссиях (а также собственно оригинальность сюжета) выгодно выделяет игру из океана родственных 3D action.



С графической точки зрения, игра, конечно, не идеальна, но и общего шарма не лишена. Все выполнено в лучших традициях LucasArts, в рисованно-мультяшной SVGA-графике: окружающая обстановка, оружие и проч. погружают играющего в милейшую комиксоподобную (в лучшем смысле этого пошлого слова) атмосферу, чего не скажешь о людях (читай: врагах) — проработаны неплохо, да только двумерные и пикселизируются неимоверно. Однако общего впечатления это все же не портит, особенно если смотреть со стороны — стоять за игроком и наслаждаться, как его в пятнадцатый раз за час убивают. А если и издали ребята кажутся вам какими-то не такими, например, слишком крохотными, то на этот тяжелый случай остроумными авторами припасена снайперская винтовка: забрался на крышу, приложил глаз и... да, это называется избиение младенцев. Но что поделаешь? Руки-то чешутся...

Кстати, об оружии. Его предостаточно даже в демо-версии: любимый револьвер, не менее обожаемый винчестер, ружьишко без имени, дробовик, снайперская винтовка, динамитные шашки (Duke?!), которые прежде надо поджигать, а уже потом умело швырять (берегите руки, друзья!). Плюс... кулаки. Самое, к слову, эффективное оружие ("в умелых руках"): противник дает дуба с одного удара; автором этих строк была до совершенства отработана следующая технологическая схема рукосуйства: ползком вваливаешься в бандитское логово, держа при этом зажатой клавишу "run", и начинаешь яростно жать "attack". Пять секунд — и кучка бандитов валяется у ног. Объяснение у этого феномена простое: "наделенный богатым опытом" AI, который может и прятаться, и убегать, и даже стрелять (иногда очередями), никак не может понять-догадаться, что это ползает у него под ногами и при этом все время машет рукой. С другой стороны, так оно и должно быть — мерзкие бандиты не соблюдают святых законов Дикого Запада, и вам вряд ли будут надоедать дуэлями, поэтому собаке — собачья смерть.

Игра использует engine, схожий с тем, что применялся в памятных Dark Forces. Изделие сие немного старовато, но его недостатки в OutLaws почти полностью компенсируются приличной, даже стильной графикой и обширными возможностями: вы умеете перезаряжать оружие, прыгать, бегать, ползать, даже плавать (в местных колодцах, разумеется). Кроме того, здесь не без успеха применена такая полезная вещь, как FreeLook (аналог M-Look в Quake),



полезная в случае необходимости повертеть головой. В остальном управление стандартное и довольно простое (если привыкнуть): мышь — стрельба и обзор, остальное — клавиатура, при желании клавиши



можно переназначить.

Шутер на то и шутер, чтобы резвиться в сети. Не без этого и здесь, хотя это стало уже своего рода стандартом (правда, демо-версия этой возможности не поддерживает — нужен специальный path).

— V.I.P.

Meat Puppet Мясо и евгеника

Людоедство — употребление людьми в пищу человеческого мяса...
(Книга о вкусной и здоровой)



Kronos Digital Entertainment готовит игру *Meat Puppet* — гостинец поклонникам изометрии, аркад и больших симпатично прожаренных (а можно — и легко — с кровью) кусков мяса. По странному стечению обстоятельств, персонаж — бой-дама-кавалерист-девица, которую зовут Лотус (отчего-то не лошадиная, но околоцветочная фамилия). А так как тетенька и начинается на букву "Л", то в героине просыпается плохо скрываемая тяга к акробатике и отстрелу негативных персонажей. Но поскольку до почти тезки, Лариски Крофт, героине Meat Puppet далеко, то и игра будет совершенно другая. Ха. Ха. Ха.



Действие начинается в мрачных псевдобольничных (или околобольничных?) казематах с интерьерами угольной котельной номер 17 города Люберцы. "Мы", как сказано, — это женщина, приятная во всех отношениях; наши стратегические враги — ученые-изуверы, посвятившие себя евгеническим экспериментам (в смысле получения нелюдей-сверхчеловеков); наши непосредственные противники — побочные результаты этих экспериментов; наша главная цель — какие-то генетические ключи и полный разгром негодяев. Вперед и с песнями...

Изометрические аркады — штука специфическая. Есть в них что-то подозрительное. Поскольку все не очень удобно (не очень видно, не очень понятно...), возникает ритуальный вопрос об удобстве управления. В Meat Puppet оно (удобство) жутко относительное. То есть разработчикам, конечно, было подходяще, тем более, что старались — предусмотрели аж 2 (два) режима управления, один из которых чисто клавиатурный, а второй сочетает необходимость нажимать клавишу "вперед" и указующим перстом мыши показывать, куда путь держать. Кроме этого, мышь повсеместно используется для стрельбы. Но результат все-таки неудовлетворительный: при "дефоултовой" настройке приходится порахманиновски разбрасывать свободную от мыши руку по всей клавиатуре, что лично мне, давно уже отбившему пальцы в компьютерных боях и отморозившему разум во время последней поездки на родину, не по силам. Итог: цепляешься за стены, застреваешь в темных и недоступных изометрическим реалиям углах...

Собственно, ничего радикально нового в изометрических engine'ах не придумывалось уже довольно давно. Поэтому основная педаль у творцов из Kronos Digital носила название "графика". Они на нее упорно нажимали — и графика в Meat Puppet становилась все милее и милее. Разрешение 800x600 проходит как высокое, 640x480 — низкое, цвета считают тысячами. Детализацию можно разнообразно настраивать, что позволит не требовать от компьютера слишком дорогих железок.

Оттого и "смотрибельность" (не путать с играбельностью!) у игры высока: художники расстарались и обеспечили персонажей уймой опорно-двигательных фаз, стены наделили разнообразием текстур, наворотили кругом бездну непростых конструкций и ловушек, а над пламенем огнеметов, дымом и другими полупрозрачностями, верно, и вовсе трудилась особо гениальная команда. Наконец, занесите в наградной лист почти трехмерные уровни

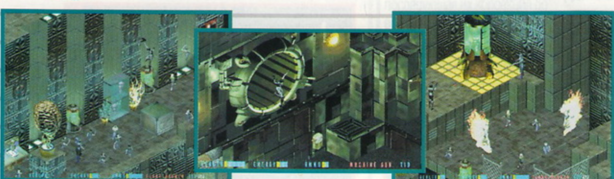


("почти" — не из-за недостатков графики, а в силу того, что изометрия и фиксированная камера не позволяют многого увидеть, и уровни разрабатываются с попыткой минимизации недоступных мест — следовательно, получаются "вывернутыми"), полезную (и очень аркадную) систему подсказок, возможность крутить-вертеть оружием (оставьте голову в покое), прыгать, посягая на гимнастические титулы известных персонажей...

Каннибальский мир Meat Puppet, в котором от бегающего, летающего и пожираемого мяса очень скоро начинает рябить в глазах, воспринимается очень мрачно, давит на психику и пугает гадкими монстрами. Чем принято дополнять подобные художественные находки? Звуком. Это и случилось. Мерзостные вопли, режущая ухо пальба, стоны окровавленных в боях за мясо зомби и очень странная музыка — тяжелый коктейль, обостряющий восприятие и снабжающий игровой мир массой угнетающих мозжечок оттенков.

Поскольку грядущая полная версия обещает массу оружия и некоторое количество подбираемого инвентаря, а каждый уровень отличается четкой задачей, которую необходимо выполнить, игра может быть отнесена к числу интересных и даже, не побоюсь этого слова, стоящих. Графика опять же. Есть чего ждать. Поклонникам.

— Х.Мотолог



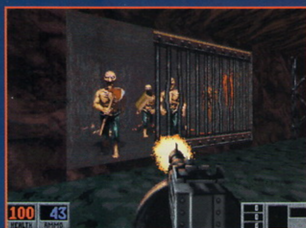


Кровянка, или Ощущение крысы

...Приходит человек в себя после долгой и продолжительной смерти (милейшая старушка с косой, помните?) и узнает (о себе же) много неласкового. И начинает нервничать. А вы бы не начали? То-то. Но герой игры ***Blood*** *(то есть вы — в сотый раз) при этом еще и неоднократно поруганную справедливость начинает восстанавливать. То есть стрелять и мучить. Без раскаленного утюга на голый живот, но тоже эффектно и с контрольными выстрелами в затылок. А что, собственно, в этом странного? Жизнь такая, жанр такой, все, братаны, и без рассусоливания понятно, и лишь определенные успехи эволюции налицо. А сказок вам создатели завсегда расскажут. То есть наплетут...*



Говорю точно: в новом году в какой-то области человеческой деятельности насилия стало намного меньше. Это очевидно, потому что в компьютерных играх 1997-го кровищи унд кровянки унд кровушки унд сукровицы унд не-водицы прибыло неимоверно. Прямо половодье, наблюдаемое невооруженным глазом. При этом бесспорно и еще одно: до выхода благословенного истязателя зазевавшихся пешеходов Carmageddon'а от SCi (см. наш "Первый взгляд") лидером по выжиманию и истечению красной жидкости будет почетный донор Blood, унаследовавший от дальнего родственничка Duke Nukem 3D не только engine, но и страстишку к пинанию голов (чужих) нижними конечностями (своими). Так вот, в новой игре, shareware-версия которой была любезно передана нам авторами, кровь булькает повсеместно, фонтанами бьет из пришибленных врагов, струится из местных футбольных мячей... Но, заметьте, зрелище это отнюдь не отвращает. Даже меня, старого не-извращенца и противника корриды на летном поле в любимом Тушине, что так далеко от варварской страны Испании. А все почему?



А все потому, что речь идет о сильно развитом DN3D engine, навороченном gameplay'е и сюжете, массе тонких североамериканских шуток (если такие, конечно, существуют в природе) и, вообще говоря, о хорошей, веселой, переполненной беспросветно-черным юмором игре, которая, во-первых, придется по сердцу поклонникам Дюка, и многим любителям беспредельной стрельбы — во-вторых. Monolith, бесспорно, выложился и смастерил Нечто. Shareware-версия Blood блещет тем, что принято называть напряженным сюжетом, разнообразием монстров (восемнадцать штук лишь в первом шароварном эпизоде), комплектом магических бонусов (ими забиваются лишние кнопки клавиатуры) и обилием странно действующих конструкций. Разработчики пустили в оборот все, что подвернулось им под руку. Скажем, действие может происходить на движущемся поезде: бесчинства, творящиеся на колесах, по-киношному красивы, динамичны и рождают массу аллюзий киношного же толка...



Приключающееся можно объяснить примерно так. Бывают высокие штили — там есть своя солидность, определенная скромность набора инструментов, в результате создается что-то бесспорное и авантажное, возвышенное и с претензией. Словом, вы все поняли. Бывают стили попроще, использующие элементы более яркие и дешевые, изобилующие колоритными тонами и кричащими нотами. Создать органичное и непошлое творение в "стиле пониже" сложнее, поскольку отдельно взятые элементы слишком крикливы и вызывают отчетливое раздражение. Бесспорный успех данной игры в том, что, относясь именно к низкому жанру и к низкому стилю, она очень органична, продумана и цельна (можно сказать — монолитна).

Возлюбленный мною образ монаха со шмайсером наперевес в любом другом случае смотрелся бы как тупой прикол. Право же, это он и есть. Но в сочетании с другими, столь же безмозглыми штучками создается настолько спасенный мир, что претензии к



Дюковой дубизне застревают в глотке. Хотя уши счастливого американца заметны...

Цельность игры настолько важна, что в ее обсуждении совершенно не хочется ничего раскладывать по полочкам. К примеру, в Blood'е досаждают крысы. Можно, говоря о монстрах, сыто изречь: "...крысы, зомби, монахи с автоматами..." и так далее вплоть до босса. Плюс упоминать во всех пунктах звук, AI и тому подобное. Но при этом ПОТЕРЯЕТСЯ ОЩУЩЕНИЕ КРЫСЫ! Ибо не то важно, что крысы издают



Эти усилия привели к мощным косметическим изменениям. Игра поддерживает огромное количество разрешений, в которых смотрится очень впечатляюще: спрайты подготовлены с расчетом на максимальное качество. Качество сочетается со скоростью, что немаловажно.

натуральный и узнаваемый звук (что верно) или отнимают много жизни. Великолепно другое: в игре создано *ощущение крысы*: дрожь омерзения у заметившего под ногами эти горстки пикселей (что тоже верно — спрайты, они и в хорошей игре — спрайты), бессистемный стрейф и автоматная пальба направо и налево.



Так, с "ощущением крысы", проходит вся борьба с каббалой. Все твари, обитающие на уровне, сильны не столько красотой спрайтов, сколько законченностью вызываемых в игроке чувств. Всевозможные предметы, случающиеся в гамезе, живут совершенно внятной жизнью, и зомби вылезают из могил так, как вам это когда-то снилось. При таком раскладе не так жалко, что лежат они вовсе не на запад...

Иначе говоря, если вас уже заинтересовала игра, в которой головы слетают с плеч, пули оставляют на стенах следы, связки динамита "прикуриваются" от зажигалки Zippo и взрывают проходы, способные привести к выходу, то логичным будет рождение интереса к графике или, как говорят особо бойкие наши читатели, к "движку" (англ. engine). Ответ такой: жил-был DN3D, с момента выхода группа товарищей из 3D Realms его непрерывно совершенствовала, доводя до коммерческого состояния, и Monolith правил глюки вслед за ними.

В роли отпора надоевшим воплям, что Duke Nukem вовсе не 3D, Blood отличается подчеркнутой трехмерностью театра военных действий. Лестницы, балконы, многоэтажные строения инсталлированы с расчетом на затыкание пасти врагам этого engine'а. Мне, например, ее заткнули. Можно до бесконечности настаивать, что заползание под шкаф, по крайней мере, в существующей реализации, противоестественно, но и то критериальное управление шеей, сращенной со стволом, зажатым в деснице, название которого произносить уже бессмысленно (пусть это будет "традиционное мотологическое целенаведение в вертикальной плоскости"), тоже работает, да так, что поползновения просто отдыхают. Собственно, это все, и никаких особенных наворотов "супер-3D-реализма" в данной игре нет (да и быть не может), разве что имеются вполне правильные тени и очень качественно сделано освещение, динамическое и хорошо понимающее, что свет — штука цветная. Конечно, тут далеко до изысков Rebel Moon Rising (см. выше), но ракета в темном коридоре смотрится на твердую четверочку с плюсом.



Но есть, есть сочные, супрематические цвета, есть разнообразие текстур! Художники поработали на славу. Игра не столь безбрежно цветаста, как дядя Дюк, и не так замогильно мрачна, как папаша Quake. Любой уровень радует грамотными цветовыми сочетаниями, разнообразным оформлением, ладно скроенными интерьерами. Все на местах — и могилы, и вазоны с цветами.

Пристальное штудирование Blood-дизайна и сравнение ощущений от разных игр приводят к забавным выводам. Несмотря на гораздо большую, чем у любого иного клона "дяди" реалистичность и возможность отождествления себя с персонажем (в качестве чувства от игры), Blood вызывает ощущение не то хорошего мультфильма, не то странного комикса. Например, монстры порой горят, и делают это очень по-голливудски. И, знаете, я не склонен относить это к недостаткам (явление природы очень красивое, безо всяких шуток), но что характерно: в играх, основанных на Q, самая занюханная кнопка смотрится монументально, а самая сложная конструкция в Blood выглядит, как картонная декорация. Единственное разумное объяснение — спрайты плохо совместимы с тенями — кажется мне недостаточным. Фокусы с перспективой, несколько менее убедительной в Blood, чем, скажем, в Quake, тоже не истолковывают этого явления.

Ясно одно: Blood берет за жабры реализмом не графики, но ощущений. Причем создаваемый эффект интересен тем, что нет никакого желания расписывать говорящие алтари и хитрые конструкции: мир Blood и все его приколы рекомендуется попробовать самому (на зуб, глаз и слух). Каждая фишка этой весьма оторванной игры рассчитана как приятный сюрприз.



Системные требования: Pentium 75, 16 Мбайт RAM, 27 Мбайт на HDD (для shareware-версии), Ms-DOS/Windows 95

Blood — семимильный шаг вперед. Если у вас не наблюдается неизлечимой и запущенной дюкофобии, то это для вас. Если вы, подобно автору этих строк, страдаете данной болезнью, то попробуйте новую игру в качестве лекарства. Раздражающие глюки от дяди Дюка исцелены — теперь можно все настроить, даже в процессе игры, менять разрешения на ходу и раскладывать хитрые



действия по клавиатуре так, как взбредет в голову. А вам ведь взбредет...

— Х.Мотолог,
дюкофоб и квейкофил, лидер движения "В XXI век без спрайтовых монстров!"

P.S. В порядке анонса: на полной CD-версии, как только она будет выпущена, треками будет записана музыка от Type O Negative (хотя и "шароварные" мидишники — ничего).

Blood (shareware)

★ Monolith
★ GT Interactive

80%	ГРАФИКА
89%	ЗВУК
92%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

91%

Game EXE НАШ ВЫБОР

Дубль два и дубль три

А вчера закат такой грубый был,
вчера закат такой грубый был,
вчера закат такой грубый...
"Звуки Му"

Итоги конкурса красоты:
*приз в номинации "Смотрите, Шура, что можно сделать из обыкновенной швейной машинки Зингера" получает Quantum Axcees за **Shrak for Quake**;*
*приз в номинации "Мы любим Q" — Hipnotic за **Scourge of Armagon**;*
приз "За вклад в мировую культуру" — Mamonoff&Shumoff за работу Russian are Singing.
Все по справедливости, главный приз получен в прошлом году...

Вот уже год я хвалю (заслуженно) id Software, но упустил одну вещь, о которой спешу доходчиво объяснить. Испокон веку создателям нравилось ублажать тоскующий народ блюдом под названием "Получите продолжение!". Тут все очевидно. Но издревле повелось и другое: любителей игр хлебом не корми, а дай поменять в работающем продукте звучки да картинки, да и вообще научно доказано, что руки у охотников поломать и переделать на свой лад чешутся беспрерывно.

На подобное возможны две реакции. Первая, общераспространенная: все зашифровать, закодировать и запрятать, чтоб не хакали (надо, надо заставить неграмотных юзеров копирайт уважать!). Изредка мэп-эдитора дадут, и то — кривого и неполного.

Напротив, id, учтя опыт предыдущих поколений, поступила вполне радикально. Вместе с игрой, называемой Q, была создана уникальная программная система — с открытыми спецификациями, богатым набором инструментов и собственным внутренним языком программирования, с помощью которого можно создать в игровом мире любое (почти) явление. Создать игру с графикой Quake, управлением Quake, наделенную потенциалом Quake, но отличную от Quake всеми объектами, — не такая уж большая проблема, благодаря QuakeC и открытым спецификациям.

Результат такого подхода — появление Shrak и Mission Pack #1; в перспективе — еще несколько названий, о которых в известной мере можно говорить как о самостоятельных продуктах, самостоятельных программах, но... играх for Quake.

Scourge of Armagon

Жутковатое помещение без дверей, окна зарешечены... НО! Посреди мрачной залы — кнопка. Опыт гонит на нее, нажимаем — полжизни "сносится" выпавшей из стены дверью. Вперед! Диковинная светлица, манящая надпись "Normal"... В общем, и ЕЖУ УЖЕ удобопонятно — играем в Q. Впрочем, дальнейшее устройство зала таково, что сначала я нашел "Nightmare", а уже потом — вход на уровень...

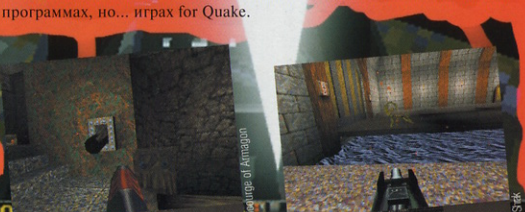
Первые несколько минут все было как всегда: эдакий ремейк Doomed Dimension, ничего не вызывало удивления, пока из-за спин тупых грантов не вылез омерзительный скорпион и не начал больно-пребольно шпарить гвоздями. Тут что-то не так, подумал Штирлиц, вызвал консоль и ввел "impulse 9" (не GOD же набирать!). Присмотревшись к оружию и обнаружив, что кнопочки "9" и "0" заняты странными устройствами, Штирлиц вновь подумал, что здесь что-то не так.

Quake Mission Pack #1: Scourge of Armagon, изваян Hipnotic, отштампован Activision, украден пиратами (шутка), — аккуратное, выполненное с большой любовью и уважением к стилю развитие идей и сюжетов известной игры. Пасущийся шемблер мирно соседствует со странными двухголовыми и очень долгорукими созданиями; QDamage выглядит как родной, а Rocket Launcher дополнен элегантной многоствольной лазерной пушкой. Различия и сходства между Q-папой и обласканным id Q-сыном (этот add-on именуется официальным) напоминают взаимоотношения между первым и вторым DOOM'ом: тут оружие чуть поправили, там уровень слегка "поддизайнили"...


Shrak

Что это с нами? Где это мы?.. Деваться некуда, выбираем нестыдный уровень сложности и падаем в телепорт. Но что-то все равно не так: вроде бы набрано "quake.exe -game shrak", а шрифт словосочетания "new game" поменялся. Вроде бы на консоли написано "Quake v1.06", а панелька с оружием радикально отличается, да и на той же консоли в качестве фона какой-то паук, а не любимая буква алфавита. И винтовка отчего-то не от тов. Мосина (образца 1896 года, если запамятовали) — стреляет, жуть какая, лазерными вспышками. И топора нет, кончатся патроны — ложись в гроб!..

Да не пугайтесь вы, голоногие, сказала добрая воспитательница, это Shrak, плохой дядька, олицетворяет зло, рассадник заразы, но убиваем только на последнем уровне, а их десять. Здесь все иначе. Лишь цель общая — всех уложить, найти секреты и включить новый уровень сложности, тем самым готовя себя к deathmatch. Так молвила славная наставница... От себя добавлю: единственный недостаток игрушки в том, что уровни мелковаты (это в сети хорошо, а соло можно и заскучать) и их не так уж и много. Общее количество оружия и приравненных к нему предметов — десять штук, все бонусы переделаны, а некоторые из уровней претендуют на звание шедевров архитектуры. Половина средств смертоубийства отличается от Quake'овского не только технически, а еще и идеологически. Магический оттенок боевых устройств, конечно, не делает Shrak ролевой игрой, но некоей атмосферой накачивает.


Scourge of Armagon
Shrak

Scourge of Armagon

Экономия всегда приятна, экономия журнального места — греет вдвойне: вроде бы новые игры, а о графике, управлении, способах сетевой игры и системных требованиях все уже сказано-пересказано. Понятно, что по этим характеристикам add-on'ы не должны отличаться от того, к кому присасываются. Но что осо-


Shrak

бенно симпатично — "аддонить" их можно как к обычному Quake, так и к Quake, пропатченному для 3Dfx, а также к GLQuake (версия для OpenGL 3D-ускорителей) и к WinQuake, вышедшему буквально на днях, словом, к любому Dos/Windows-Quake (а, возможно, с определенными усилиями и к любому PC'шному, например, Linux'овому). (Примечание: но


Scourge of Armagon

только к полной, а не shareware-версии!) При этом улучшение графики аддонов прямо пропорционально улучшению графики "папочки".

Можно сосредоточиться на геймплее и сопутствующим ему словесам. Первый аспект, который интересует автора этих строк, — архитектура и география уровней. Дело в том, что id по злобе или недосмотру допустила промашку, умудрившись "зашить" текстуры стен в основной pack. Итог: какими бы старательными ни были отличия в монстрах, оружии,


Scourge of Armagon

бонусах и спецэффектах, цвет и вид игры будут до боли напоминать... Напротив, каждая новая картинка, помещенная на стену, будет стоить создателю

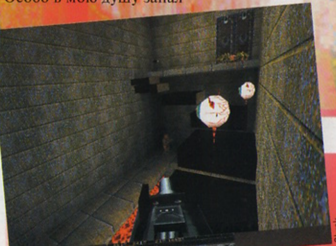

Shrak

аддона лужу крови.

Тут победа за Shrak'ом. Подбором существующих текстур в порядке, обратном их популярности в оригинальной игре, и другими шаманскими усилиями его создатели добились того, что коридоры на порядок менее узнаваемы, чем в братесотоварище. Впрочем, Mission Pack #1 и создавался как развитие Q-эстетики, а потому все на своих местах. Усилия по


Scourge of Armagon

сотворению вычурных конструкций, экзотических мостов и движущихся лестниц, хитрых колодцев и заградительных шипов даром не прошли: обе игры сложнее или, по крайней мере, не хуже первоисточника по сложности архитектуры и инженерным сооружениям. Особо в мою душу запал


Shrak

Shrak: уровень с дырявыми стенами и кран, возящий контейнеры на склад. В QMP #1 запомнился подводный пропеллер, качающий воду, и странные, но очень мотологические крыльчатки, "шатающие" воздух.


Scourge of Armagon

Однако, я полагаю, народу более интересна коллекция оружия. Scourge сохранил все родное оружие, переработав лишь гранатомет (гранаты стали прилипать к стенам). Кроме того, появились два новых способа расходовать аккумуляторы: лазерная многоствольная пушка, импульсы которой красиво рикошетят от стен, и огромный молот, при наличии боеприпасов уничтожающий молниями все живое вокруг себя и делающий


Shrak

своего владельца более опасным, чем Шемблер, поскольку одним молодецким ударом подкашиваются сразу несколько противников.

Shrak, напротив, в неприкосновенности сохранил одну двустволочку, дополнив ее способностью красиво отстрели-


Scourge of Armagon

вать гильзы. На место традиционного топора, почти, впрочем, не применяемого, был установлен комплект из трех хитрых инструментов: веревки с крюком, позволяюще куда угодно подтягиваться, proxy mines — мин, цепляющихся за стену и ожидающих подхода врага, и осветительных приборов, также


Shrak

цепляемых к стене и более ничем не примечательных. Эти приятные и полезные устройства можно получить только в комплекте с броней, и в очень ограниченном количестве. Основным (первым) оружием является хиленькая и никчемная лазерная винтовочка. "Узи", благодаря высокой скорострельности, приятен в


Scourge of Armagon

ближнем бою.
Ракетница напоминает предшественницу (разве что крепится на плече и оснащена лазерным прицелом, хорошо работающим в темноте и меняющим цвет точки при наведении на цель).

Остальное оружие — полная экзотика: Friend Maker "дает добро" на переманивание монстров на сторону играющего (действует не на всех, но очень эффективно); injector позволяет на расстоянии награждать врага болячкой, раздувающей, воспаряющей


Shrak

и лопающей своего владельца (именно этой штуковиной добивается сам Shrak); HFG2000 заставляет супостата часто-часто подпрыгивать и таранить головою потолок. Словом, каждый вид нуждается в собственных "патронах", а значит — нет никакой взаимозаменяемости. Ну и бог с ней.

Забавно, что, напрягая свои головки, мечтая о монстрах, оба авторских коллектива так и не смогли обойтись без вольнолетающих глаз и... скорпионов. Что-то в этом "знаке зодиака" приманило их настолько, что различия в экстерьере оказались минимальными. Скорпион от Hipnotic встречает вас гвоздями, а его QA-близнец бьет током. Что до планирующих очей, то, видимо, это просто напрашивалось (лично я сразу про WarCraft вспоминаю). В SA новые монстры перемежаются старыми добрыми грантами и ограми, органично их дополняя; в Shrak'е же — сплошь откровения, повторы и заимствования Shrak'у претят.

Главные зверюшки. Shrak, как личность, несомненно, душевней Armagon'а. Последний мелкотравчат и напоминает сильно продвинутого кибердемона, владеющего оружием, отобранным у всех монстров игры; первый же неагрессивен


Scourge of Armagon

вообще
(на каждый ваш выстрел из его "чрева" выпадает пачка червей или крабов, но это судьба, нам тоже не дано знать, что у нас внутри). К тому же, есть в пареньке что-то родное, он узнаваем и тем особенно приятен.

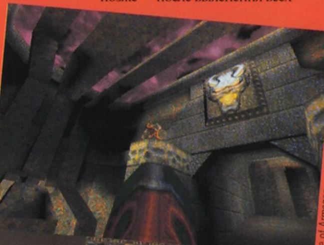
QA, работая над своим проектом, решила компенсировать небольшое количество монстров


Shrak

отказом от непосредственного перехода с уровня на уровень. Миновав очередной этап (планету — в терминологии игры), мы попадаем в hub, связывающий весь игровой мир телепортерами. Нажимаем кнопки, открываем двери и отправляемся на очередную бойню. Однако прежде требуется отыскать очередной телепорт, что порой является хитрой задачкой, ибо hub — большой и несколько нелогичный. А так как там есть лава, то криворукие игроки легко могут погибнуть и между уровней. (По всей видимости, вход на секретный уровень находится там же...)

С логикой прохождения уровней у Shrak вообще хорошо: есть какая-никакая цель — надо отыскать некую (впрочем, хорошо заметную) карточку-плату-микросхему и, спионерив эту деталь, бежать к выходу.

И последнее. Разработчики аддонов поддерживают марку Quake как самой сетевой игры года. Им одновременно пришла в голову мысль об уровнях для игры в "захват флага". Надеюсь, что смогу поделиться с вами соображениями на этот счет чуть позже — после выяснения всех


Scourge of Armagon

нюансов
(попросту говоря, я пока не наигрался). Есть и "обычные" dm-уровни. Все это хорошо и интересно. Но наличествует и абсолютно волшебный эффект, наблюдаемый как в сетевой, так и в однопользовательской игре: берем старика Q, с помощью команды "map" указываем какой-нибудь e3m1 и — наслаждаемся игрой с новым оружием, новым инвентарем и новыми монстрами! Такая конверсия производит неизгладимое впечатление и дает повод для массовых мистификаций. Ура, товарищи!

— Х.Мотолог

Системные требования:
обе игры требуют полной версии Quake, соответствующего компьютера, но рекомендуется 16 Мбайт RAM

Scourge of Armagon
Quake Mission Pack #1
★ Hipnotic
★ Activision
★ GT Interactive
ГРАФИКА
ЗВУК
СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
90%

Shrak for Quake
★ Quantum Axcees
ГРАФИКА
ЗВУК
СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
99%

подробное описание
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Diablo
Settlers II
Gene Wars
Privateer II
Heroes Of M&M II

...и все лучшие
игры 1997 года
теперь будут
продаваться
с подробными
оригинальными
описаниями
на русском языке,
дополняющими
вложенную
английскую
документацию.

Hot!

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77



ElectroTECH
multimedia

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ - ЭНЦИКЛОПЕДИИ - ОБРАЗОВАНИЕ - ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ - ВИДЕО CD

POD'лости на трассе

Я ГОНЩИК, Я ГОНЩИК, Я ГОНЩИК!
НЕТ, ТЫ ТОРМОЗ, ТЫ ТОРМОЗ, ТЫ ТОРМОЗ!
"НОЛЬ"

*Любовь к быстрой езде — явление интернациональное, а не только русское, как утверждал когда-то один долгоносый классик. Прокатиться с ветерком хотят все — и русские, и англичане с американцами, и чукчи на оленях. А как иначе можно объяснить этот бесконечный поток вариаций на тему "Обгони-Всех-И-Доберись-До-Финиша-Первым-Или-Умри", крутой правый берег которого простирается от Silicon Graphics, самые полноводные места приходятся на PC, и дальше, дальше, через всевозможные консоли и приставки до программируемых калькуляторов на левом пологом бережочке. Бессмертная, как Tetris, идея до скончания веков не оставит производителей таких продуктов без хлеба с маслом. Но хлеб этот будет трудовой, честно заработанный (если будет, конечно), потому что даже ежикам из Ташкента ясно — в техническом плане такая игра должна быть совершенна, каждое новое творение должно быть явно лучше всего, что было прежде, а значит — ни на секунду нельзя покидать передний технологический край. Французская компания Ubi Soft, давшая миру симпатягу Raiman'a, обошедшего, кажется, все игровые консоли, понимает это не хуже нас с вами. Поэтому ее новый продукт с коротким и звучным именем **POD**, только успев появиться, уже прочно связан в сознании особо информированных игроманов (опять же — вроде нас с вами) со сверхновым Intel'овским изобретением MMX.*



Те, кто обычно пальцы держит вместе и не в состоянии оперативно реагировать на все нововведения буржуинов, пожалуйста, не пугайтесь. Обладающий *очень быстрой* графикой, POD весело и шустро бегает и на "обычном" "Пентиуме". Но, будем справедливы, максимальное качество вкусной графики можно получить только на MMX-машине. Интересно, что, узрев MMX, игра гордо отключает пункт меню "graphical options", предварительно определяя все параметры на максимум: любуйтесь, мол, в добровольно-принудительном порядке.



А любоваться есть на что. Очень красивые "города", в которых проложены трассы, вызвали у меня теплые чувства, напомнив о детской книжке "Незнайка в солнечном городе": местные архитекторы тоже не любят прямые углы, зато обожают круглые окна и



яркие "кричащие" цвета. Как приятно, свалившись с узкого мостика, смотреть на несущиеся тебе навстречу окна длинного-предлинного небоскреба!.. Великолепные текстуры отменно выглядят не только издалека, но и вблизи пикселями не пугают. Отличная детализация и трехмерность — особенно очевидная для счастливых обладателей MMX, для которых к тому же припасена немереная глубина прорисовки и потрясающий frame rate.

Наблюдать за процессом можно, как водится, "болтаясь сзади", причем в двух вариантах — подальше и поближе, и непосредственно из машины. Последний вид особенно приятен, поскольку перед глазами не маячат ни капот, ни громоздкая панель управления, и кажется, будто мчишься по трассе, лежа на животе.

Можно также циклически переключать вид с одной машины на другую, следя (только следя!) за трассой глазами соперников (всего в гонке участвуют 8 машин, включая вашу). Сделано это, наверное, для того, чтобы, добравшись в конце концов до своего родимого экипажа, обнаружить его торчащим из ближайшего столба...

Не прост и звук. Ясное дело, он 16-битный, стерео, мотор ревет, удары, скрип тормозов, свист ветра и все такое прочее. Но с этим вроде бы уже все справляться научились. Изюминка же аудиосопровождения POD'а в том, что здесь поддерживается режим Dolby Surround! У вас всего две колонки? Это хуже, но если выход видеокарты подключить к Dolby ProLogic-процессору из вашего домашнего видеотеатра (пальцы все шире и шире!), то, обложившись пятью колонками (плюс сабвуфер), вы получите непревзойденный эффект присутствия. Только представьте: вас догоняют, и в ваши уши врывается рев "вражеского"





Системные требования: Pentium 100+ (*лучше* Pentium 133), 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, звуковая *карта*, Windows 95 (*не помешает джойстик/руль*)

мотора, врывается именно справа и сзади! Соперник почти настигает вас, и оживший вдруг сабвуфер начинает "прессовать" ваше и без того учащенное дыхание волнами рева от чужого "движка"... Словом, эмоциональная насыщенность игры с *таким* звуком возрастает едва ли не на порядок.

POD-дизайн выполнен в новомодном "техногенно-грандżевом" ключе, все меню — из ржавого железа с потеками и потертостями, каждое авто — этакий гибрид "Формулы-1" и лукичевского броневичка — типичное творение сумасшедшего инженера. Творения, как водится, снабжены неким набором по-разному сбалансированных параметров — скорость, приемистость, тормозной путь, управляемость и прочность. Прочность в этом списке не для блезиру, едем-то в броневике, а значит, придется и толкаться, и таранить друзей-соперников, расчищая себе путь к призовому месту. С этим связанно одно интересное нововведение: зеркал заднего вида нет, зато есть более современное и навороченное устройство — некий экран, который схематически изображает план участка трассы вокруг вашей машины. На этот экранчик полезно периодически бросать взгляд, чтобы, завидев приближающегося супостата, бойко поставить корму своего бронированного болида прямо перед носом его корыта на колесах. Он, само собой, потеряет и скорость, и управление, стушуется, растеряется, врежется куда-нибудь, а у вас, как говорится, только выправка прямее станет и наглости прибавится. А там и до победного финиша, глядишь, всего ничего. Разумеется, точно также надо следить и за аналогичными хамскими действиями со стороны POD'лых товарищей по трассе.





Попутно замечу, что динамика местных авто далека от совершенства, что, вообще говоря, не удивительно — броневики! Поэтому основа игровой тактики сводится именно к тому, чтобы, распихав всех по сторонам, больше никого вперед не пропускать, встречая жаждущих славы противников, своим крепким, извините за выражение, задом.

Трассы (16 штук в 4-х ландшафтах), как обычно, полны всяческих препятствий и неожиданных продолжений, так что, впервые попав на очередную помойку, даже и не понимаешь, куда теперь деваться. Еще один излюбленный способ запутать водителя — дорога вдруг обрывается и продолжается... перпендикулярно самой себе. Здесь возможны варианты — можно крюк делать, а можно срезать по другой трассе — не возбраняется. Только не надо думать, что вы один такой умный — соперники шустрят с той же активностью. Не успеешь оглянуться — уже в хвосте плетешься. Многие трамплины, рампы и прочие загогулины, торчащие по трассам, — не случайны. Если скорость ваша не высока, то после трамплина она станет еще меньше, что, ясное дело, чревато, но на достаточной скорости можно очень удачно улететь куда-нибудь, где дорога будет попроще и покороче.

Для многих любителей шотганов общее приятное впечатление от этой аркадной гонки будет смазано отсутствием стрельбы, мин, возможности давить прохожих и крушить все на своем пути. Что толку от богатых сетевых возможностей игры (а она поддерживает полный джентльменский набор — модем, ЛВС, Internet), скажут они, если нельзя...? Действительно, Ubi Soft'овцы, собрав под одной крышей самые современные технические достижения, строго соблюли неписаные правила классических футуристических автогонок. Наверное, это и к лучшему: хватит стрелять, давайте радоваться чистой скорости.

— Денис Гусаков

От редакции. В конце мая московская компания "Акелла" выпускает полностью русифицированную версию POD'а. Приятно!





★ Ubi Soft

95% ГРАФИКА
90% ЗВУК
70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

POD 75%

Без башни

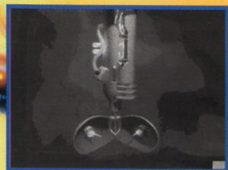


HE SEWED HIS EYES SHUT BECAUSE HE IS AFRAID TO SEE
HE TRIES TO TELL ME WHAT I PUT INSIDE OF ME
HE'S GOT THE ANSWERS TO EASY MY CURIOSITY
HE DREAMED UP A GOD AND CALL IT CHRISTIANITY

[NIN]: HERESY

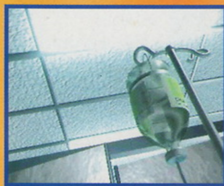
*Если бы я написал о **SlamScape** от Viacom New Media (издатель – Virgin) некоторое время тому назад (скажем, когда игры еще не было и в заводе), то наверняка получился бы очень елейный текст, и на меня посыпались бы тонны злобных писем от любезных читателей, которым эта игра снилась в домовине в кипенных лаптях. Но ныне, по прошествии энного времени, я остепенился и выискал философский способ воспринимать это крайне неоднозначное явление аркадного мира. А потому – слушайте и мотайте, как надо воспринимать историю о нестандартных методах лечения, мишках-шреддерах, психоделических ежиках и "вседержителе, обретающемся отчего-то под водой".*

Честно говоря, SlamScape — игра не сверхновая. И она уже получила свою прессу (мировую). И мировая пресса ее разобидела. Ибо не



поняла она, гордая мировая, что SlamScape не надо воспринимать как игру, то есть





пытаться протечь ее без читов и одним духом. В игре не случайно нет сэйвов, а уровни усваиваются долговременно и с надрывом. Не надо пороть горячку, господа. Надо блаженствовать.

Скажем, получать удовольствие от фоновой музыки, бережно накатанной God Lives Underwater. Трек (записанный в каком-то хитром формате, делающем музыку чувствительной к накалу страстей в игре, но не позволяющем засунуть КД ПЗУ в музыкальный агрегат) должен служить доказательством, что альтернативные бригады умеют при необходимости и "техно" сбацать, причем агрессивное. А для тех, кто, упухнув от игрового звука, подумает о GLU что-то не то, — на компакте имеются три видеоклипа, живо демонстрирующие, что обсуждаемая команда может гордиться грубым и грязным гитарным звуком, а не только сэмплами.

Можно наслаждаться игровым миром. Тут есть варианты. Например, можно упиваться отличным 3D, не вызывающим никаких претензий, изобилующим сложными трехмерными объектами, хорошо выписанными телодвижениями этих самых объектов, ну и (как теперь принято бахвалиться, куражиться и фыркать умными словами) — engine'ом.

Другой вариант — кайфовать от собственно игрового мироздания и его психоделики. Каждый мир — плоский полигон для страшных экспериментов под открытым небом (борьба с клаустрофобией, вызванной у игроманов обилием шутеров). На нем творится такая психоделика, что хочется эвакуировать ежиков назад в Ташкент, потому что себя-то давно не жалко, а за ними будущие и будущее...

Начинается весь этот кошмар с явно процеретелевского сооружения в центре площадки, которое нам еще пригодится, поскольку там-то и выход. Ужаснувшись скульптуре-архитектуре, можно отправляться на свободную охоту (дверей или других ограничителей порядка прохождения уровня в хозяйстве не имеется). Правда, охотников на вас будет тоже достаточно. Пример: на первом уровне невдалеке от творения г-на Церетели мирно перестреливаются между собой два отвязанных тира. Завидев ваше транспортное средство, они мгновенно переключают свое драгоценное, но, увы, совсем не на звезды.

По этапу ферментируют (бродят, конечно) плюшевые мишки (shreddy bear) с очень долгими загребистыми когтями, носится заведомо умалишенный паровоз (во всем мире ему интересны только вы,





остается выяснить, кто проворней), волочатся непостижимые пиротехнические формирования (единственный смысл существования которых — быть подстреленными и ракетой взмыть в свод небес; благодаря чему эти бестолковые и смешные образины могут быть использованы как средства ПВО). Игровой мир похож на внезапно дошедший до белого каления Парк культуры и отдыха им. Писателя — со смертельно опасными воздушными шариками (подлецы умеют зубасто улыбаться) и полным комплектом качелей-каруселей-колес-обозрения.

Однако нас/вас более всего должны интересовать аттракционы, ибо именно там схоронены Orbs, которых требуется освободить (они должны занять свое место в лапах архитектурного сооружения яужеговорилктоегоавтор). Для этого потребуется отстрелить все, что около качелей-каруселей сопротивляется и стреляет, а потом, прыгая и резвясь, дотронуться до этих туманных скоплений (именно так эти Orbs выглядят).

Не вдаваясь в подробности мира кошмаров SlamScape (об этом ежечасно пишут лечащим врачам пациенты желтых домов),

Системные требования:
Pentium 90,
8 Мбайт RAM,
2 Мбайт видеопамяти (!),
4-скоростной CD-ROM,
Windows 95

ИГРА **SlamScape**
предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952

отмечу, что в воздухе тоже неспокойно: по небесной тверди шныряют гибриды вертолетов с театральными вешалками, доставляющие на поле брани всякие гадости. Большинство из них легко сшибаемо, а поскольку после их изведения можно разжиться дополнительной энергией, а врагам без средств доставки гадостей будет труднее гадить, то такую возможность надо воспринимать как "приказ полчаса".

Есть опасение, что читатель наивно ждет описания устройства, руководя которым, он совершает все эти подвиги. Что ж, ему (читателю) придется управлять некоей амбивалентной конструкцией вполне современного урбанистически-терминаторского вида (реактивный бульдозер на воздушной подушке представить в состоянии?), скользящей по поверхности нашего парка культуры-мультуры и — ДА! ДА! — стреляющей. Впередсмотрящий ковш несколько мастодонтен, но прыгать и стрейфиться — одно удовольствие. Динамика у аппарата забавная, огневая мощь — достаточная. Мины и несколько видов оружия без труда выуживаются во время пробежек по уровню. Стрельба каждого снадобья от врагов обеспечивается отдельной клавишей, поэтому можно палить из всех стволов одновременно. Громко и смачно.

Помимо недругов и боеприпасов, на уровне наблюдаются объекты, различающиеся цветом и размером, а видом своим более всего напоминающие противотанковые ежи. Несмотря на то что оные предметы являются в известной степени психоделическими, ежами они не являются вообще. Это Power-Up'ы. Хоть и не грибы, а собирать полезно. Сообразно своим внутренним душевным законам, они пристраиваются в хвост нашему экипажу (организуется цепочка до четырех экземпляров) и сильно облегчают тяжкую долю играющего: увеличивается уровень энергии, кроме того, игольчатые друзья всегда готовы принять удар на себя. Впрочем, надо помнить, что порхающие окрест противники так и норовят отнять наши честно украденные power-ups. Огонь!

Подробнее правила игры и описание всех чудес четырех игровых миров изложены в инструкции. Тоже крайне забавной.

Но, пожалуй, стоит растолковать историю вопроса и поведать, как наш бульдозер попал в этот зоocирк. Все просто. Так теперь врачуют серьезные черепно-мозговые травмы (смотрите видео — одно из лучших, по крайней мере среди последних аркад). Добрые дядьки в белых халатах привезли жертву автокатастрофы в грязный и темный подвал и острыми шипами подключили его мозг к своей чудо-технике. Изуверы в своем репертуаре, но проигрыш в игре будет означать смерть и без того полудохлого героя, выигрыш же даст шанс выжить. Другая трактовка — излечи себя сам. Играючи.

Осталось лишь в последний раз обсудить вопрос, хороша ли игрушка SlamScape (так считаю я) или дурна (этой точки зрения придерживается цивилизованный мир). Объективно: отличный звук и хорошая музыка (к тому же авторитетная); очень сильная и стильная графика (возможно, требующая более могучего компьютера, чем указывают минимальные требования; графика, пожалуй, оправдывает те 2 мегабайта видеопамяти, без которых она не живет: высокое разрешение, тысячи цветов, сложные трехмерные модели...); абсолютно оторванный игровой мир (сильнейшее впечатление в этом году); прилично-реальное управление; любопытная интересная динамика. Отсутствие вида из "кабины", вообще говоря, не великая помеха.

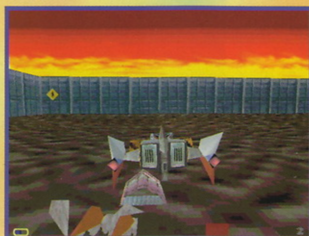
Следовательно, единственное, что оскорбляет хулителей игры, — это ее сложность (которую к тому же нельзя выбрать): во-первых, враг сильно концентрирован и порой его слишком много; во-вторых, запрыгивать за Orbs иной раз довольно тяжело и, учитывая безумство конструкций, за которыми они укрыты, — слишком опасно. Возможно, проблема решается изменением акцентов, о котором я говорил в самом начале: мы не хотим выигрывать, нам нравится крутить фонарики, прыгать, уворачиваться от паровозов и наблюдать за качелями, играющими в волейбол огромным камнем...

— Х.Мотолог

SlamScape
★ Viacom New Media
★ Virgin

95%	ГРАФИКА
95%	ЗВУК
95%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
89%





Симуляторы









78



Game EXE
НАШ ВЫБОР

Interstate'76 "Ура автомобильной бойне! Да здравствуют пулеметы 50 калибра, 30-миллиметровые пушки и управляемые радаром ракеты! Нельзя забыть и о минах, огнеметах, минометах и любимом автоматическом 45-го калибра."

74



iM1A2 Abrams
"...если не принимать в расчет слабую графику, то надо сказать, что iM1A2 Abrams — вещь весьма и весьма фундаментальная. "

72



X-Car: Experimental Racing
"Хотите рядную "шестерку" или V-образную "восьмерку"? Пожалуйста. А может, лучше V-12 (хотя топлива будет потреблять значительно больше, да и вес слишком велик)? "

73



X-Plane
"...если абстрагироваться от типично макинтошевской графики, то покажется, ч X-Plane по некоторым своим особенностя даже превосходит MFS."

Нашествие воздушных супниц

"ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЕ" ИГРЫ принято дарить зулусу Мотологу. Это факт. Остальные отделы получают в свое распоряжение лишь унылые плоды кропотливого труда старых дядек с залысинами, забывших, когда они улыбались в последний раз.

Дабы устранить указанную несправедливость, продукт фирмы

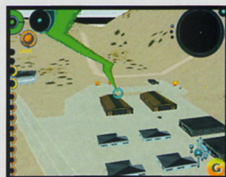


AnyRiver Entertainment было решено отнести скорее к симуляторам, чем к аркадам. Возможно, мы погорячились, но дело сделано — радуйтесь, виртуальные пилоты! Итак, игра называется **Flying Saucer** и имеет весьма модный сюжет. С тех пор как "Секретные материалы" (X-Files) получили всемирное признание, тема летающих тарелок, похищений и укрывательства инопланетян правительством стала жутко популярна. Рассматриваемая игра, пожалуй, является первой ласточкой X-Files-тематики на компьютерном рынке.

Дело в том, что у вас в руках (во дворе, в гараже) оказывается совершенно секретная, стопроцентно похищенная, очень мощная летающая тарелка. Ваша задача — использовать артефакт по назначению, то есть спасти любимую девушку (а заодно и весь мир), разоблачив нехороших пришельцев и бюрократов от правительства.

Нет сомнений, FS явно аркадно-ориентирован: это скорее Wing Commander, нежели Falcon 3. Тем не менее, модель полета достаточно реалистична (насколько это возможно при симуляции летающего блюдца). НЛО может мгновенно разгоняться и менять курс. Прибавьте сюда возможность вращения тарелки на все 360 градусов без изменения направления полета, мощные турели с лазерными пушками и фотонные торпеды. Картинка получается очень вкусной — нет ничего удивительного в том, что правительство хочет вернуть вашего конька в родные пенаты.

У пилота подобного агрегата значительно больше свободы, чем у любого другого летуна. Хотите — парите в нескольких метрах над землей или взмывайте к звездам с сумасшедшей скоростью. Впрочем, настоятельно советуется оставаться под-над родной планетой. Авторы обещают настолько реалистично прорисованную и красивую Матушку-Землю, что вам не захочется никуда улетать. Да и работенка всегда есть. Отстреливать прихвостней лживого правительства и чудовищных гибридов инопланетян-с-чем-то-еще не является вашим единственным развлечением. В лучших традициях жанра, вы обязаны похищать видных чиновников и ученых. С помощью весьма продвинутого оборудования ваши пленники сознАются во всех грехах и дадут вам координаты и информацию для очередного набега.



Ну что ж, вас ожидают 16 различных ландшафтов — от мегаполисов до лесов Амазонки (такому количеству позавидует любой симулятор!), и около 20 миссий, сопровождаемых неизменной сюжетной линией. Flying Saucer разрабатывается специально для Win'95. К сожалению, поддержка multiplayer-режима и 3D-акселераторов будет доступна лишь в upgrade', то есть уже после выхода игры в нынешнем июне.

Неожиданность от Papyrus

ЧАСТЬ БОЛЬШОЙ СЕМЬИ SIERRA, компания Papyrus, совсем ненадолго оставила фанатов хороших гонок без внимания. Сообщение о подготовке аж двух игр данного жанра было абсолютно неожиданным и, честно говоря, приятным. Обе выйдут уже в этом году, что свидетельствует о скрытности Papyrus, просто-напросто помалкивавшей о ведущихся работах.

Название первой игрушки — **SODA Off Road Racing**, или, выражаясь яснее, "грязевые" гонки на джипах и багги. Аббревиатура SODA принадлежит ассоциации Short Course Off-Road Drivers, так что не удивительно, если многие трассы в игре опытным водителям покажутся знакомыми — ведь некоторые из них действительно существуют. Оставаясь верными своей репутации, мастера из Papyrus трудятся над настоящим, серьезным симулятором с подлинной 3D-"физикой" и как математически, так и визуально правильным отображением поведения машин на трассе. Как часто случается в подобного рода гонках, автомобили нередко взмывают в воздух с тем, чтобы после этого мягко приземлиться и, кувыркаясь, разбрасывать вокруг ошметки исковерканного железа и колеса. Словом, жизнь в игре бьет ключом. И очень больно.

Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ.***



Редактор трасс, прилагающийся к игре, свидетельствует о том, насколько хорошо проработан AI. Вместо того чтобы вести себя на трассе заранее оговоренным образом, компьютерные игроки по-настоящему учатся и приспосабливаются к трассе — так, как это делал бы любой "живой" водитель. Более того, компьютер адекватно реагирует на внештатные ситуации вроде упавшего на дорогу дерева или пары перевернувшихся (и оставшихся на трассе) соперников. Любой другой симулятор просто не "разрешил" бы появления на дороге посторонних предметов, а помятые машины убрал бы на обочину...



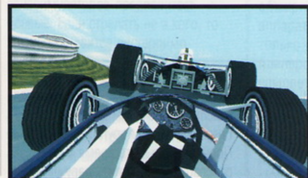
Еще одним новшеством станет возможность возникновения ошибок у водителей, управляемых компьютером. Обычно сложность игры изменяется исключительно регулированием средней скорости на трассе. Здесь же гонщики легко могут допустить такие элементарные ошибки, как позднее торможение, или просто не рассчитать степень заноса при повороте. Разумеется, последствием такого рода недосмотров будет неминуемый вылет с трассы и отдых.

3D engine обладает весьма стандартными достоинствами: texture-mapping, правильный lighting и автоматическая регулировка "навороченности" графики в зависимости от быстродействия машины. В числе multiplayer-возможностей будет и поддержка всех DirectPlay-сервисов, включая режим TCP/IP Internet. Игра выйдет под Win'95 и, возможно, NT 4.0.

Второй проект возглавляет David Kaemmer, "виновник" таких хитов, как Nascar и Indycar Racing. Идея игры просто замечательна — удивительно, что никто не додумался до этого раньше. **Grand Prix Legends** вернет вас в 1967 год и посадит за руль самых мощных гоночных болидов того времени — машин "Формулы-1". Помимо всего прочего, игра будет обладать абсолютно новой физической моделью, которую Papyrus собирается использовать во всех грядущих симуляторах.

Гонки 60-х значительно отличают-

ся от того, что представляет F1 сейчас. Вообразите себе автомобили с трехлитровыми 6-12-цилиндровыми 500-сильными двигателями. Зачастую, болиды разгонялись далеко за 250 км/ч. Ну и что? Обычное дело! В действительности же, нельзя не учитывать, что в то время еще не ведали об антикрыльях и шансы взмыть в воздух и немного полетать были у каждого водителя. Ради чистоты эксперимента следует добавить, что колеса также обладали совсем другим строением и, значит, "держали" трассу значительно хуже. О тормозах говорить не приходится. И все-таки это были настоящие гонки, хотя Graham Hill, Bruce McLaren и другие каждый раз серьезно рисковали, выходя на трассу.



Дизайнеры из Papyrus расстарались и с поразительной точностью воспроизвели все трассы 67 года. В отличие от современных "формульных", эти экземпляры обладали куда более длинными прямыми участками, что означало зверские скорости и неумение (или нежелание) некоторых водителей вовремя тормозить. А отсюда и до аварий недалеко...

Вид из кабины пилота тоже несколько изменился. Не беспокойтесь, вас не заставят гоняться, болтаясь за задним антикрылом болида. Просто "древние" гонщики сидели несколько иначе: Papyrus предоставит вам возможность лицезреть собственные руки, дрожащие от перегрузок, и даже движение ручки коробки передач.

Кардинально новый физический engine впервые обсчитывает все четыре колеса отдельно от корпуса. Вследствие чего, любое из колес теперь может быть реалистично оторвано от земли. Молите бога, чтобы такой фокус не проделали сразу все четыре! Кроме того, вы сможете фиксировать колеса при торможении, что иногда просто необходимо — особенно на сумасшедших поворотах.

Приятен тот факт, что игра с



самого начала создается на основе технологии "клиент-сервер", позволяя солидному количеству людей гоняться друг с другом.

Дата выхода обеих игр еще не определена, поэтому данный отчет является чуть ли не первым упоминанием об этих симуляторах в печатной прессе.

Третий индеец

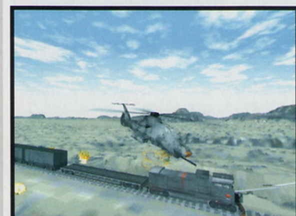
В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ В сплоченном жанре симуляторов наметилось очевидное размежевание. Многие фирмы, следуя веяниям времени и просьбам военных консультантов, с головой ушли в реалистичное отображение реальных же транспортных



средств. Однако не всем оказалось по пути с этими искателями истины в виртуальном мире. Правдивое изображение самолета хорошо до тех пор, пока вы способны им управлять и, разумеется, получать от этого удовольствие. Если же вам приходится одномоментно следить за показаниями 28 приборов, миганием пары дюжин разноцветных лампочек, а также прогнозировать, куда подует ветер через две минуты тридцать четыре секунды, то наслаждаться игровым процессом становится несколько трудно. Ваше "развлечение" поразительно напоминает потливую работу — а это уже не дело.

Компания NovaLogic была и остается убежденным сторонником идеи о том, что игра все-таки создана для развлечения. Их Comanche был идеальным смешением славной аркады и приличного симулятора. О нем — только хорошее. Можно ли будет сказать что-либо подобное о новой части известного симулятора, **Comanche 3**, пока вопрос. Дело в том, что компания выпустила лишь trailer-демо игры, по которому можно составить четкое впечатление о графике симулятора, но об играбельности — только догадываться.

C3 использует тот же графический engine для создания ландшафта, что и прочие игры из новой серии — F-22 Lightning 2 и грядущий Armored Fist 2. Очень подробные, снабженные красиво сделанными текстурами, модели



смотрятся потрясающе, особенно в сочетании с технологией Voxel Space 2. Этот engine можно назвать революционным, как, впрочем, и его предшественника. Все наземные объекты прорисованы до мельчайших подробностей. Отдельные деревца явно выполнены человеком, который назубок знает три основные жизненные цели каждого мужчины (посадить дерево и так далее). Спецэффекты — просто загляденье: при подрыве высокой башни она не растворяется в ярком оранжевом пламени, а, как и положено всем уважающим себя предметам, с хрустом падает на землю. Дым перестал "изображать из себя" концентрические кольца или шарики из темных точек: он густой и очевидно масляннистый — именно так дымит жженая резина и горючее. Облака в небе, что удивительно, не очень похожи друг на друга.

Авторы не обошли вниманием и модель летающего "индейца". Кокпит абсолютно идентичен прототипу. Колеса убираются, дверцы люков функционируют. Впрочем, этим уже никого не удивишь...

Графический engine поддерживает несколько SVGA-разрешений, о любимом 320x200 можно забыть. Отличается новый Comanche и наличием сюжетной линии, связывающей миссии в кампании.

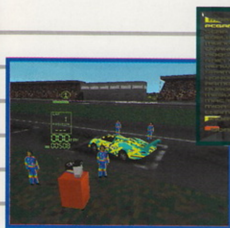
К сожалению, пока есть и видимые недостатки. Демо-версия игры очень заметно



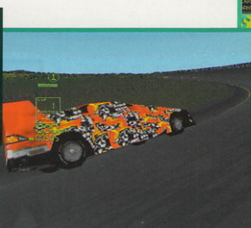


тормозила на Pentium Pro 200 при всех включенных опциях в разрешении 640x480. Средненький P133 требует понизить графику до минимума, чтобы достичь более или менее играбельной скорости. Но, пожалуй, это единственный недочет, увиденный нами в новом симуляторе. Хотя... нет, получите еще одну нахлобучку! МИНИМАЛЬНЫЕ системные требования буквально следующие: *быстрый* Pentium и *хотя бы* 16 Мбайт RAM. Скромненько.

Игра должна появиться на полках магазинов уже в конце этой весны. Странно, но мы верим в это.











Фантазеры

X-CAR: EXPERIMENTAL RACING

Как вы относитесь к коммунизму, уважаемый читатель? Этот строй не выдержал конкуренции, соревнуясь с капитализмом. Но насколько хорошей была сама идея: от каждого по способностям, каждому по труду, и так далее... Жаль лишь, что осуществление неплохой задумки оказалось столь убогим. К чему это говорится? А к тому — есть предложение торжественно провозгласить компанию Bethesda строго коммунистической. Сотрудники этой довольно известной в игровом мире фирмы — большие фантазеры (в хорошем смысле слова). У них всегда есть наготове гениальная идейка, которую лишь надо воплотить в жизнь. Возьмем, к примеру, новое детище Bethesda — автомобильный симулятор ***X-Car: Experimental Racing*****...**

Об этой игре пользователям стало известно довольно давно. Маньяки-гонщики потирали жадные до скорости ручонки. И есть от чего! Bethesda обещала им возможность самолично собрать, отрегулировать и испытать суперкар, машину 21 столетия! Для начала вам предлагается выбрать корпус авто. Вы ведь не думали, что вам разрешат заниматься и его проектированием? Чтобы не иметь конфликтов с производителями известных спортивных автомобилей, Bethesda решила создать собственные модели. Большая ошибка! Все 15 (или около того) болидов выглядят крайне неприглядно — словно свалились с полок сельмага, где стояли, соседствуя с дегтярным мылом, хомутами и водкой по 3.62. Все они ужасно громоздки и имеют отвратительные имена. К счастью, последнее все-таки можно исправить. Получив желаемую "формочку", начинаем наполнять ее разными безделушками.

Поверьте мне, такого вы еще не видели. Любой серьезный симулятор побледнеет и свернется в трубочку при виде меню Modify Car. Создается впечатление, что вы попали в очень серьезный техцентр. Хотите рядную "шестерку" или V-образную "восьмерку"? Пожалуйста. А может, лучше V-12 (хотя топлива будет потреблять значительно больше, да и вес слишком велик)? В числе регулируемых частей числятся тормоза, коробка передач, подвеска, рулевая колонка, колеса и антикрылья. Во многих случаях могут изменяться не только ключевые параметры, как, скажем, уровень давления в колесах, но и материал, из которого изготовляется деталь (к примеру, тормозные диски). Кстати, вы когда-нибудь пробовали заправлять машину субстанцией Methenol?..

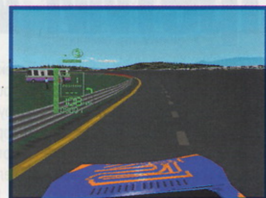
Но это не все. Следующий этап — тесты и диагностика полученного шедевра автомобилестроения. Естественно, что изменение любого из вышеуказанных параметров неизбежно приводит к несколько иному поведению автомобиля. На специальном полигоне вы можете испытать машину с тем, чтобы выявить ее максимальную скорость, маневренность и устойчивость, а также тормозные параметры. Поведение болида на трассе записывается телеметрической аппаратурой — дабы впоследствии вы смогли ознакомиться с мельчайшими деталями. Для меня, к сожалению, подобные графики мало что значат, но для профессионала подобная игрушка — бальзам на рану.



Игра сделана в прелестной и довольно быстрой SVGA-графике. Но. (Точка.) Bethesda слишком увлеклась материализацией своей задумки с возможным "тюнингом", то есть настройкой автомобиля. Графике, очевидно, уделялось слишком мало внимания. Впрочем, вспомнив честное 320x200 во второй "Арене", игрок сможет лишь поблагодарить программистов и художников за то, что это вымирающее разрешение не было использовано и в X-Car. Текстуры окружающих объектов поражают своей незаконченностью. Единственное, что у художников вышло отменно, — так это украшенные надписью "X-CAR" заборы. Вот так творчество!

Что касается симулятора, то он выглядит в высшей мере неубедительно. Нельзя сказать, что он плох. Просто он не "чувствуется" как настоящий. Скажем, NFS был серьезным симулятором, а Test Drive скорее аркадным. Утверждение спорно, но, гоняя в "Нужде", вы ощущали, что находитесь за рулем автомобиля, а играя в TD — за клавиатурой компьютера. Понимаете, машины не умеют поворачивать так, как они это делают в X-Car! Ну а замечательный компьютер, который услужливо тормозит ваш автомобиль, чтобы вы смогли вписаться в поворот, не вызывает ничего, кроме раздражения. Зарождается законная мысль: а почему бы ему еще не погазовать и не порулить? Пользователь в это время может расслабиться и выпить пару чашечек чая с сухарями.

Но месть фирме Bethesda не будет полной, если не сказать о еще одной замечательной "находке". Когда вы



останавливаетесь на дороге после заноса, компьютер без вашего ведома начинает разворачивать машину в "правильную" сторону. Скорость — 0. Колеса стоят прямо. Автомобиль тихо поворачивается на месте вокруг невидимой вертикальной оси. Абзац. Занавес. Приговор.

Приговор игре будет следующим: это АРКАДА. Не спорьте, просто понаблюдайте, как при столкновении от вашей ярко-красной машины отлетают синие куски. Затем внимательно осмотрите корпус и убедитесь, что он лишь немного помят. Никаких сомнений: аркада.

— Александр Вершинин



Рисковые люди

X-PLANE

Рисковых людей у нас всегда хватало. Но здесь случай особый. Речь идет о специалистах фирмы Laminar Research и об игре их производства — "гражданском" авиасимуляторе *X-Plane*. Точнее, о демо-версии игры. Или, если быть еще более точным, об "обертке" от демо-версии, которую почему-то... Впрочем, обо всем по порядку.

Выпуск гражданского симулятора — это уже довольно рискованное мероприятие. В каждом из нас сидит скрытый убийца, и потому народ из всех авиасимуляторов предпочитает боевые. Если стрелять не в кого, то жизнь становится нестерпимо скучной.

Кроме того, X-Plane — летало с максимальной степенью достоверности. И уровень риска тут же увеличивается. Просто летать — это еще куда ни шло, но разбираться при этом в работе триммеров, радионавигационных приборов, гирокомпасов, антиобледенительных систем (этот список можно продолжать долго) — увольте. Так думает основная масса геймеров, а противоположного мнения придерживается небольшое, хотя и гордое сообщество тех игроков, которых на Западе называют "хардкорными".

И еще. Ту самую часть рынка, которая специализируется на супердостоверных гражданских авиасимуляторах, держит в железном кулаке одна сверхкорпорация, имя которой не обязательно произносить. Отметим лишь, что этот кулак носит вполне конкретное и незатейливое название — Microsoft Flight Simulator (не так давно, кстати, вышла шестая версия этой игры под Windows 95).

Наконец, сказать, что X-Plane был "создан" — значит уклониться от истины. Он был перенесен на PC, разумеется, исключительно под Windows 95, с "Макинтоша", а это уже о многом говорит. В частности, об уровне графики. В большинстве других случаев именно это стало причиной весьма прохладного приема со стороны пользователей PC тех продуктов, которые произвели на "Маке" сенсацию. Последний тому пример — "A-10 Cuba!".

Впрочем, если абстрагироваться от типично макинтошевской графики, то покажется, что X-Plane по некоторым своим особенностям даже превосходит MFS. В частности, продукт Laminar Research в своей обширной библиотеке летательных аппаратов содержит модели не только обычных самолетов и планеров, но и вертолетов, и самолетов вертикального взлета и посадки. Причем вместе с игрой поставляется и редактор этой библиотеки, позволяющий достаточно легко создавать модели новых машин. То же самое относится и к генерации ландшафтов. Разработчики утверждают, что для обсчета полета в X-Plane используются те же самые математические модели, что применяются в реальном авиаконструировании.

Надо сказать, что процесс создания собственной конструкции самолета или вертолета может быть действительно захватывающим. В частности потому, что конечный результат можно будет "испытать" в воздухе. Процесс этот оформлен с максимальной наглядностью: на экране присутствует трехмерное изображение создаваемого летала, которое постоянно корректируется в соответствии с вносимыми изменениями ("так... крылья коротковаты, сейчас удлиним...", и т. д.). Но дело это очень непростое. К всевозможным радиокомпасам, закрылкам и реверсорам тяги добавляются совсем уж дикие вещи вроде хорд, центровок, углов атаки и интерполяций Рейнольдса. Редактирование аэродинамических профилей и элементов механизации крыла делается отдельной программой — вот там любителям делать точно нечего. В этой программе нужно создавать графики нескольких зависимостей, о смысле которых я, как человек, не имеющий соответствующего диплома, не стану высказывать никаких предположений. А потом еще надобно соорудить приборную доску и указать навигационное оборудование.

И опять — риск. Для обычного человека всего этого явно слишком много, а для профессионального авиаконструктора — слишком мало. Кто же будет этим заниматься?

Сказав несколько слов о конструировании, вероятно, надо доложить и об управлении. Без джойстика нельзя. В принципе, это правильно, ибо нет еще самолетов, управляемых с помощью клавиатуры. А простенький джойстик (супернавороченные, такие как Thrustmaster FCS, не нужны) — вещь не такая уж и редкая. Но вот для отклонения педалей требуются именно педали. В противном случае развороты придется делать одними элеронами, а руль поворота по жизни останется в нейтральном положении. Хорошо было в MFS — включил автокоординацию, и педали отклоняются синхронно с элеронами. Отключил — двигаешь педали парой клавиш. А здесь, если хочешь нормально летать, придется затовариваться вещами, для среднего геймера пока нехарактерными.

Описание не особо останавливается на горячих клавишах. Здесь идеология проста: вот приборная доска, а вот мышь. Ткнул куда надо — оно и заработало. На словах хорошо. А попробуйте при заходе на посадку, тонко манипулируя джойстиком, слегка убрать газ с помощью throttle control, поймать мышкой и потянуть вниз весьма небольшой рычаг закрылков — причем все одновременно. И, напомню, педали не работают. Впрочем, в X-Plane самолеты довольно демократичны, и даже в таких условиях совершить посадку на "Сессне" не очень сложно.

Итак, можно подвести некоторые итоги. Уровень графики — ниже среднего; гражданская ориентация; слишком сложно для любителя, слишком просто для профессионала; обязательно требуются устройства, пока не входящие в стандартный комплект поставки IBM PC; самое сильное, что есть у X-Plane, — его конкуренты. Вероятно, к этому можно добавить то, что в процессе тестирования не раз и не два возникали ситуации, в которых, скажем так, программа отказывалась работать без объяснения причин или закрывалась, по словам Windows 95, "за выполнение недопустимой операции". (Впрочем, наверное, здесь в чем-то был виноват автор.)

Но это еще не все уровни риска, на который пошла фирма Laminar Research со своим продуктом. Тестировалась, как было сказано, не сама программа (чем дальше, тем меньше хочется называть ее игрой), а playable demo. Это самое demo устроено так: оно дает нормально летать три минуты, после чего отключает пилоту джойстик и выдает следующий текст: "Ну как, понравилось? Вы хотели бы, чтобы полет продолжался, а? Никаких проблем — заплатите $249.00 (!!!) за полную версию, и..."

Ну, знаете ли!

— Андрей Ламтюгов



Некрасивая война

"Броневая машина — существо нежное. Но если почувствует машина на себе могучего седока, то озвереет и она... Не бойся гусеницы изорвать, не бойся торсионы переломать. Рви и круши, и понесет тебя танк, как птица. Он, танк, тоже боем упивается. Он рожден для боя. Круши!"

В.Суворов, "Аквариум"

Пожалуй, трудно представить себе более осязаемое, более решительное воплощение бешеной, разрушительной, неостановимой мощи, чем современный танк. Грохочущие танковые колонны производят на всех гораздо более сильное впечатление, чем самые современные боевые самолеты, вертолеты и корабли.

Но тем не менее танковых симуляторов выпускается довольно мало. Вероятно, причиной тому служит, во-первых, подсознательное стремление геймера к полету, а не ползанию, а во-вторых — теперешний сильный перекос рынка наземных симуляторов в сторону боевых роботов.

Тем более, что сделать хороший симулятор танка — это, как ни странно, сложнее, чем создать какое-нибудь летало. Ведь танки не просто не действуют в одиночку — на поле боя они должны поддерживаться пехотой (обязательно!), вертолетами (а вертолеты должны прикрываться самолетами), им должна проложить дорогу артиллерия...

Одним словом, в танковом симуляторе обязаны присутствовать практически все силы, которые можно встретить в наземном бою вообще. В противном случае получится аркада. (И во многих случаях действительно получалась.)

Но не сейчас.

Какой танк станет объектом имитации, можно сказать не глядя. Конечно, "Абрамс", причем его самая последняя модификация — M1A2, со 120-миллиметровой пушкой, комбинированной броней из сплава обедненного урана, мощным газотурбинным двигателем и суперсовременной электроникой — навигационным оборудованием (на танках такое ставится впервые) и компьютерной системой боевого управления.

А какая фирма возьмется за такое? Конечно, Interactive Magic, благо она имеет достаточный опыт в создании "больших картин", существующих за пределами восприятия играющего.

В результате всего этого и получился виртуальный танк **iM1A2 Abrams**. Надо отметить, что, не успев еще скатиться с конвейера, он вступил в бой с очень характерным противником — ОС MS-DOS. Трудно сказать, удастся ли ему сокрушить сию операционку в мировом масштабе, но для себя он все проблемы уже решил и работает только под Windows 95, DirectX3 required.

"Абрамс", как и многие другие продукты I-Magic, оставляет чувство горечи. Вероятно, все уже успели познакомиться с I-Magic'овским симуляторным стилем: очень интересная и захватывающая игра с оформлением в стиле "ретро". Если не знать, что "Абрамс" сделан в этом году, — ни за что не догадаешься. Впрочем, это еще не худшая по графике игра означенной фирмы (у нее есть и такие (также сего года выпуска), которые трудно воспринимать иначе, как просто хамство по отношению к покупателю. Но речь сейчас не о них). Горечь же вызвана тем, что все остальное в игрушке — на уровне и выше.



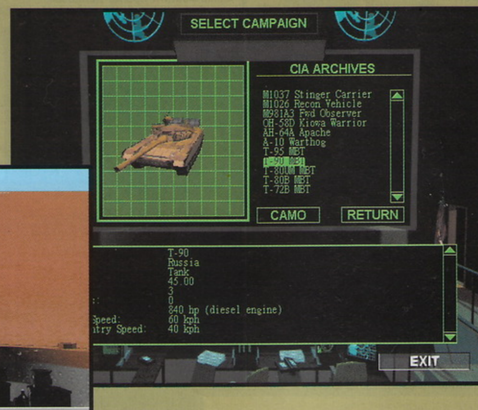
...Вообще, с "Абрамсом" приключилась довольно оригинальная история. I-Magic приложила все усилия для того, чтобы симулятор не стал аркадой. А в результате получилась... стратегия.

И действительно. Экипаж танка — четыре человека. Механик-водитель рулит. Наводчик стреляет. Заряжающий заряжает. А что делает командир? То, что и должен, — следит за обстановкой с помощью уже упоминавшейся танковой компьютерной системы и принимает тактические решения: этот взвод сюда, этот — туда. Чистая стратегия. Сражение можно выиграть, ни разу не посмотрев ни в прицел, ни в бинокль, ни в командирский прибор наблюдения. И вообще не ощутив, что сидишь в танке. И надо сказать, что побеждать таким образом — проще всего.

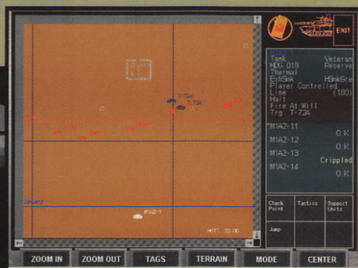
Однако геймер может попробовать себя на должности любого из членов экипажа (кроме заряжающего). Об этом — чуть позже.

Стратегическая часть. Несмотря на все многообразие названий боевых задач (Quick Assault, Cautios Advance, Probe Attack, Hasty Defence и много других), суть у них











одна и та же: либо захватить, либо удержать некую ключевую позицию, отмеченную на карте квадратом, понеся минимальные потери. Иногда надо захватить/удержать любой ценой, иногда, напротив, предпочтительнее пожертвовать позицией, сберегая свои силы.

А о каких силах идет речь?

Вообще, приказы можно отдавать на трех уровнях: отдельной машины (просто Order), взвода (Platoon) и роты (Company). Причем уровень Company просто означает, что команда относится сразу ко всем нашим силам на поле боя. Но если весь этот коктейль является американской танковой ротой, то я — Билл Гейтс.

Выбор сил производится на редкость неожиданным для игры такого класса способом: на основе "стоимости" каждой части, выраженной в очках, и общего лимита этих очков. В начале кампании так выбираются основные силы, а в каждой миссии — поддержка. Дороже всего "стоит" танковый взвод. Взвод БМП "Брэдли" меньше, разведывательно-дозорные машины — еще меньше, и т. д.

Делая этот выбор, надо сразу и без разговоров (если дают) хватать вертолеты. Даже почти невооруженный разведчик OH-58 "Кайова" оказывает существенную помощь: он дает картину происходящего, противник становится виден, как на ладони. А если вам достанется всеми любимый AH-64A "Апач" и в атаке вы пустите его вперед, то долгое время единственным занятием вашего подразделения на пути к цели будет подсчет сгоревших единиц бронетехники противника. (I-Magic исходит из молчаливого предположения, что из пушки "Апача" все же можно подбить танк.) Неплохо работают и штурмовики А-10, и артиллерия, имеющая массу разновидностей: и 155-мм гаубицы, и минометы, и системы залпового огня. БМП же выполняют много разных функций: с помощью противотанковых ракет "Тоу" они могут бороться с танками противника, а содержащаяся в них пехота (которую в нужный момент можно высадить) посредством переносных зенитно-ракетных комплексов отгоняет летательные аппараты противника, а также борется с себе подобными.

Основное стратегическое (или тактическое) правило: спереди пусть летит вертолет, дает информацию и убивает самые опасные цели (чаще всего, вражеские танки). "Абрамсам" в бою лучше сосредотачивать огонь на чем-то одном и потом быстро переносить его на что-то другое. Не стоит также забывать и о воздушных силах противника: Ми-24 и Су-25 свое дело знают туго, им ничего не стоит играючи сжечь несколько ваших машин.

Симулятор, как и было сказано, представляет собой совокупность трех рабочих мест: механика-водителя, наводчика и командира. В процессе игры геймер может перемещаться с одного места на другое (равно как и с танка на танк), наслаждаясь тем, что он такой вездесущий.

О месте механика-водителя говорить долго не стоит. "Абрамс" действительно управляется рулем мотоциклетного типа — чтобы газовать, надо крутить рукоятки. (Ужасно неудобно делать это мышью.) А рядом — дисплей, отображающий состояние двигателя. Поворот в сторону — это поворот всего танка.

Далее по списку идет наводчик, ведающий пушкой и спаренным с ней пулеметом (COAX). Вообще, по команде "Fire at will" он отлично управляется с ней сам, вскрывая и поражая цели. Но можно играть и за наводчика.

Для этого вам понадобится четко представлять разницу между типами снарядов — бронебойный подкалиберный (SABOT), кумулятивный (HEAT) и другие, вплоть до управляемого противовертолетного. Не стоит сейчас на этом останавливаться. Хотя "Абрамс" и не имеет автомата заряжания, наводчик все равно выражает свое желание иметь в стволе определенный снаряд нажатием кнопки. Сама процедура выстрела довольно проста: указать тип боеприпаса, измерить лазерным дальномером дистанцию до цели (баллистический вычислитель внесет поправку в угол возвышения орудия автоматически) — и выстрел. Если все правильно, то у вражеской машины на месте башни загорается аккуратный костер, от





Системные требования: Pentium, 16 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (*неплохо иметь джойстик*), Windows 95 + DirectX3

которого отлетают серые шарики, символизирующие дым. Впрочем, если вы питаете стойкое отвращение к лазерам, то дистанцию до цели можно указать и вручную.

Основная проблема — увидеть цель, даже если она уже показана на командирском дисплее. Гении из I-Magic изобразили европейский ландшафт так ловко, что на фоне черно-зеленой травы трудно различить даже свой танк (при виде со стороны). Даже днем. Единственная рекомендация — воспользоваться инфракрасной аппаратурой: тогда на черном фоне появляются ярко-зеленые силуэты.

Здесь поворот означает поворот башни.

У командира же рабочих мест два — непосредственно за наводчиком и в открытом люке башни. В бою предпочтительнее находиться на первом. Два его основных объекта внимания — командирский прибор наблюдения CITV (Command Independent Thermal Viewer) и уже многократно упоминавшийся дисплей, отображающий всю мыслимую информацию о танке и окружающей обстановке. Отсюда же можно дать залп из дымовых гранатометов — в случае, если в вас какой-то "доброхот" пустил ракету. (Помимо них существует еще термодымовая аппаратура, связанная с двигателем.) Поворот — это поворот CITV.

На башне же хозяйства у командира совсем мало: крупнокалиберный пулемет, бинокль и все те же два тумблера стрельбы из гранатометов. Поворачивается сам командир вместе с пулеметом.

Но, повторюсь, проще всего следить за развитием ситуации с помощью карты, давать ценные указания и вешать на грудь ордена.

Если не принимать в расчет слабую графику, то надо сказать, что iM1A2 Abrams — вещь весьма и весьма фундаментальная. Armored Fist 2 еще толком недоделан, но вряд ли он перекроет изделие I-Magic по степени достоверности. Ведь в "Абрамсе" даже кратности увеличения изображения в прицеле совпадают с настоящими.

Авторы явно стремились с максимальной точностью смоделировать танковый бой. Вот тут-то они и хватили через край.

Надо сказать, что доступ к базе данных сделан не очень удобно: в нее нельзя заглянуть непосредственно перед миссией. Но сама база весьма серьезна и снабжает виртуального танкиста самой подробной информацией о боевых машинах — и своих, и чужих. Скорость, вооружение, двигатель, удельная мощность, удельное давление на грунт, броня — лоб, борт, корма... Стоп!

Когда я это увидел, мои глаза выскочили на лоб со скоростью подкалиберного снаряда и долго не возвращались на места постоянной дислокации. Сведения о броневой защите для любого современного танка являются совершенно секретными. Тем более для таких машин, как новейшие M1A2 и Т-95 (российский экспериментальный танк с "лафетной компоновкой"). Таким образом, есть два варианта: либо I-Magic создала две мощные разведывательные сети в России и США, либо взяла упомянутые сведения с потолка. Я не смог остановиться на каком-то из этих вариантов и предоставляю сделать это вам.

Но это не замечание. Ведь откуда-то надо было взять эту информацию о бронировании. Иначе не разберешься — пробил снаряд броню, или нет. А в остальном все правильно.

Вот такая игра. Надо сказать, что достоинств (по крайней мере, в количественном отношении) у нее больше, чем недостатков. Она вполне играбельна, и легкий уровень в ней действительно легок. В отличие от, например, "Лонгбоу", не надо долго осваивать материальную часть. Сражения изображены наглядно, их ход прост и понятен, равно как и поставленные задачи, равно как и управление своими силами. Это плюсы.

Минус один, но зато какой длинный... И опять возникает чувство горечи. Если бы графика в iM1A2 Abrams была на уровне, скажем, Monster Truck Madness, то "Наш выбор" был бы ей обеспечен. А так... Но, с другой стороны, война не бывает красивой, не правда ли?

— Андрей Ламтюгов

iM1A2 Abrams

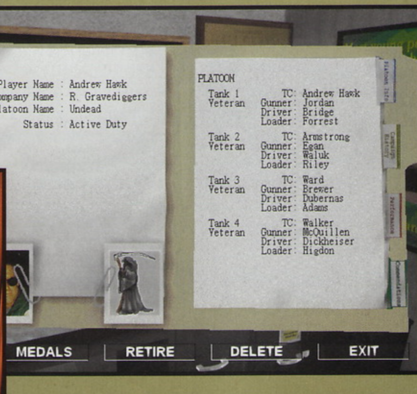
★ Interactive Magic

60%	ГРАФИКА
85%	ЗВУК
80%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%





МУЛЬТИМЕДИА ИЗДАТЕЛЬСТВО

АКЕЛЛА

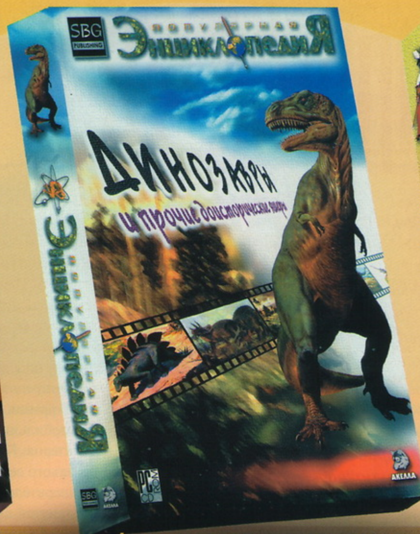
ПРЕДЛАГАЕТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ

Интерактивные мультимедиа энциклопедии на CD-ROM



Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты.

Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоящей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.



Динозавры и прочие доисторические ящеры

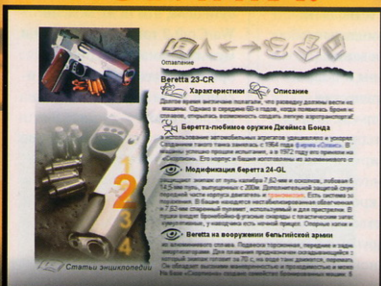
Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.



Боевые искусства Востока

Большое количество фото и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

НОВИНКА!



Энциклопедия вооружений. Стрелковое оружие.

«Энциклопедия вооружений» Стрелковое оружие

Энциклопедия содержит великолепно оформленный, обширный материал, собранный авторами статей-преподавателями Военной академии им. М.В.Фрунзе, и отражающий историю развития стрелкового оружия от фитильных ружей до новейших разработок; используемые принципы автоматики; характеристики; интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.). Вся информация изложена в популярной форме. Энциклопедия содержит свыше 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Дата выхода — апрель 1997 г. Необходимо также отметить, что это первое в России отражение данной темы в мультимедийной форме.



Тайны 800 игр

Самая полная на сегодняшний день версия, вобравшая в себя богатейший опыт фанатов компьютерных игр. Солюшены, секретные удары и коды.



ПОЗНАЙ СЕБЯ (психологические тесты)



ПИРАТЫ: от средних веков до наших дней

ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ для ДИЛЕРОВ!

Новости и бесплатная лотерея на сервере: **www.akella.com**

Тел./факс для заказов по почте (095) 230-3766

ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ:

Более 200 наименований CD-ROM и Video-CD

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
Москва, 2-я Фрунзенская ул., g.10, кор.1. Тел./факс: (095) 242-0323

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ **РОЗНИЧНАЯ СКИДКА 10%**



Автомобиль как крепость, или Другой 76-й

Альтернативная реальность. Год тысяча девятьсот семьдесят шестой от Рождества Христова. Одежда — гм-м... цветастая. Усы — белорусские. Прически черных не влезают в дверной проем. Машины — мечта.



*Новый зубодробительный автомобильный боевик **Interstate '76** (просто "симулятором" назвать этот шедевр язык не поворачивается) от Activision поднимает из могил поклонников Death Track и заставляет еще раз пересмотреть все три части Mad Max. Ура автомобильной бойне! Да здравствуют пулеметы 50 калибра, 30- миллиметровые пушки и управляемые радаром ракеты! Нельзя забыть и о минах, огнеметах, минометах и любимом автоматическом 45-го калибра. Всем стрелять до полшестого утра!*

Началось все с того, что история каким-то образом свернула с проторенной дорожки. Нефтяной кризис в США несколько затянулся и порушил столь стабильную экономику. Доллар упал (рубль поднялся?). Вашу сестренку Jade застрелили.

Недальновидный шаг. Ведь остались вы, Groove Champion (в литературном переводе "Потомственный чемпион"), и автомобиль Picard Piranha, больше похожий на отлично оборудованный танк. Год выпуска — 1971, максимальная скорость — 230 километров в час, разгон — до 100 км/ч за 6,3 секунды. Цвет — оранжевый с черным. Две стойки для оружия на крыше, одна сзади и место для "миноукладчика". Номерной знак — Champ, Texas. Говорю вам, зверь!

Семнадцать мстительных мгновений

За смерть родной сестры надо бы отомстить. Спасение американского нефтяного запаса и всей экономики отходит на задний план. Напарник Jade, чибис по имени Taurus, отвоевал ее крейсер у убийцы, а личный механик Skeeter отремонтировал его. Осталось лишь подготовить самого бойца, то есть вас. Этим, надеюсь, плодотворным занятием и занимается дружная парочка в течение первых четырех-пяти миссий. Как это ни символично, но кампания состоит из 17 заданий. Внешне Groove не похож на штандартенфюрера Штирлица, но родство духа поражает! Паренек впервые садится за руль боевой машины и спустя пару недель в одиночку приканчивает предводителя целой армии автомобильных гангстеров. Как вы понимаете, для такого деяния надо предварительно расправиться с упомянутой шайкой. Но это детали. О них позже.







Самое время бросить восхищенный взгляд на потрясающую графику в игре. Как вы можете заметить, старый добрый MechWarrior 2 engine все еще на ногах. И, что интересно, процветает. Его нельзя назвать последним словом в данной технологии или даже совершенным, но выглядит он крайне стильно. Приключения Groove'а и компании происходят "где-то на юго-западе" отнюдь не случайно: пирамидальные скальные образования, глубокие каньоны и поразительная геометрическая правильность гор как нельзя лучше подходят для engine'а, написанного фирмой Activision два с хвостиком года назад. Все просто: ничего кроме ландшафта штата Техас и голых поверхностей других планет он не сможет реалистично изобразить. Можно наложить новые красивые текстуры и увеличить количество графической мишуры вроде кактусов, придорожных знаков и так далее, но для сглаживания ландшафта по последней моде придется перекраивать весь алгоритм.

Умненькие ребята поступили иначе — они сознательно низвели графику в видеороликах до уровня графики в игре. Все гениальное воистину просто! Игрок перестает чувствовать обычно резкий контраст между очаровательными заставками и отрезвляюще плохой графикой и... влюбляется. Не важно, что у всех героев катастрофически не хватает глаз и рта. Главное, что автомобили выглядят точно так же, как и в игре. По сути дела, это те же модели. WarCraft 2 тоже использовал в мультфильмах "настоящих" орков, но качество роликов и самой игры было абсолютно несравнимо.

Казалось бы, какая разница! Однако игра сильно проигрывает от такого несоответствия. В Interstate'76 вы не ощущаете переходов от активной игры к простому созерцанию: эти



процессы составляют единое целое и создают неповторимую атмосферу. Тщательно подобранная и любовно оцифрованная музыка лишь сильнее топит вас в колоритном десятилетии огромных воротников и оранжевых галстуков. Вдобавок Activision раскопала актеров и сценариста, видимо, забытых в начале 80-х. По крайней мере, диалоги очень убедительны. Единственное, что может испортить гармонию, так это сумасшедший механик Skeeter, который, определенно, является гибридом небезызвестных Beavis'a и Butt-head'a. А они — продукт нашего поколения.

Interstate гораздо лучше раскрывает потенциал engine'a, нежели это делал MechWar. Во-первых, достоверность ландшафта. На планете Сепулькирия еще никто не был, а вот в Техасе... Никогда прежде поклонники автомобильных симуляторов не получали такой свободы действий. Дорога петляет между горами, делает хитрые слепые повороты и изобилует опасными узкими мостиками без ограждения. Впрочем, кому нужны дороги?! Создатели игры старательно, от кактуса к кактусу, до мельчайших подробностей прорисовали все карты.

Наверное, это не случайно. Если вы хотите выжить, то вам придется забираться в самые далекие уголки этапов, изучать особенности ландшафта с тем, чтобы впоследствии использовать их в бою. Техас не славится плоской местностью — и простых этапов в игре не найти. Возможно также, что игрой заинтересуются





закоренелые Quake'ры: что вы думаете о перспективе "дороги над дорогой"? Но самое незабываемое ощущение оставляют прыжки. Вы не ослышались, именно прыжки. Что поделаешь, мосты через пропасть слишком часто оказываются подорванными! Какой-то гений-эстет додумался в момент прыжка переносить камеру из выбранного вами положения в то место, откуда ваш трюк смотрится наиболее красиво. В одной из миссий Groove должен глубокой ночью быстро добраться до последней оставшейся в живых бензоколонки. Яркий свет фар, вырывающий из тьмы кусок песчаной дороги. Бешеная скорость (другой не держим) не позволяет замечать какие-либо детали. А затем следует головокружительная череда опасных прыжков, следующих буквально друг за другом. Каждый раз камера стрелой переносится в новое положение: то снизу, то сбоку-сверху, то у заднего моста. Немного сбавьте скорость — и вы труп. Ощущение непередаваемое. Предупреждаю, если вы дойдете до этого момента в кампании, бросить, не закончив игру, уже не сможете.

Удивительно, что программисты, до сих пор занимавшиеся симуляцией огромных роботов из необозримого будущего, сумели создать столь грамотную физическую модель поведения автомобиля. Начнем с того, что шасси любого наземного транспортного средства в игре полностью регулируемы. По желанию заказчика, в красивый корпус могут засунуть мотор требуемой мощности, поставить нужную подвеску, систему тормозов и даже резину. От типа и состояния каждого из перечисленных узлов целиком зависит характер движения вашего железного мустанга. Слабый движок хуже разгоняет машину и не тянет в крутую горку. Тормоза, как это ни удивительно, влияют на длину тормозного пути, а широкие покрышки с большой вероятностью удержат вас на асфальте в любой ситуации.

Впрочем, оставаться на асфальте на протяжении всех 17 миссий у вас нет никаких шансов. Попадая на пересеченную местность, машина начинает вести себя совсем по-другому. Путешествуя вне дороги, вы будете чувствовать каждую выбоину, каждый камень, на который наткнетесь. Поклонники скоростной езды по бездорожью смогут полюбоваться на разнообразные, но абсолютно реалистичные прыжки, заносы, и даже перекаты через крышу. (Слово предостережения: перевернувшись на крышу и оставшись в таком положении, игрок автоматически считается трупом и отправляется в начало задания.) Любой, даже самый невероятный прыжок в I'76 можно выполнить. Главное — подобрать нужную скорость. Не менее важно — правильно войти на трамплин. Сиганув под неверным углом, вы рискуете не попасть на противоположную рампу или достичь ее как истинный антипод — вверх ногами. Все происходящее в мельчайших деталях покажет внешняя камера: отлетающие в разные стороны колеса, капот и двери. Сцена озвучивается пронзительным криком главного героя, который остался внутри железного остова.

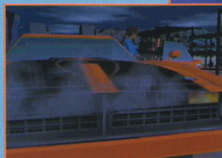
Совершенно ясно, что подобная графическая роскошь потребует титанических усилий со стороны компьютерного железа. Минимальные требования для 320x200 (хватайтесь за голову) — Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM и SVGA-карта. Да, приготовьте также от 80 до 110 мегабайт на жестком диске. Далее авторы описания неубедительно врут, что 133-й "Пентиум" с количеством памяти, большим, чем шестнадцать, прекрасно тянет режим 640x480 со всеми включенными опциями. Наглая кривда. Отключив текстуры облаков, а все остальные "примочки" поставив на "medium", вы сможете сносно играть в 640x480 на P166 с 40 Мбайт RAM. О необходимости таких "вкусных" вещей, как 800x600 и 1024x768, можно лишь пофилософствовать на досуге.

Миссии в кампании построены по простому и испытанному способу: не победишь — не пройдешь. Регулировка сложности отсутствует. Cheat-коды существуют, но их использование не позволит вам перейти на следующий этап. Авторы явно испытывают терпение игроков, ведь некоторые задания приходится проходить по нескольку раз, пока не добьешься поставленной дизайнером миссий цели. В остальном работа последнего не вызывает нареканий. Сложность возрастает очень постепенно, так что у вас есть время, чтобы освоиться с управлением.

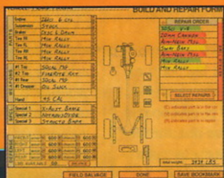
Сначала вы находитесь под неусыпной опекой Taurus'a, который дает подробные указания, понятные даже младенцу. Первая горная дорога, первый прыжок, первый бой — сюжет развивается, не давая вам отвлечься и перекусить. Начиная с пятой или шестой миссии, вы действуете в одиночку. Это







более опасно, так как рядом нет товарища, отвлекающего огонь вражеских батарей на себя. Не все задания выполняются “в лоб”. Иногда, чтобы добиться желаемого, приходится совершать несколько нелогичные (для игрока, а не для создателей) действия. Скажем, чтобы преодолеть полицейский заслон в одной из поздних миссий, вам придется свернуть на боковую дорожку. Причем не на любую, а только на ту, которая больше понравилась дизайнеру уровня. Проехав энное количество времени по этому окольному пути, вы услышите, что полиция бросилась за вами в погоню, а значит, путь для вэна (van) свободен. Догадаться, что поступить следует именно так, можно лишь методом “научного тыка”. В перерывах между заданиями вас развлекают красивыми мультфильмами, и не только. В игру вступает механик Skeeter и его Salvage Manager. Оказывается, дотошный работяга тщательно собирает все запчасти, оставшиеся на поле боя. Найденные вещи предлагаются вам для инспекции и тщательного отбора. Часть полезных игрушек вы можете погрузить в van механика или сразу же поставить на свой Picard. Более того, Skeeter готов починить покореженное оборудование. Конечно, в разумных количествах.



ИГРА **Interstate' 76**
предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952

Carmageddon

Самое вкусное принято оставлять напоследок. Автомобильное побоище — та штука, ради которой создавался Interstate. Конечно, в игре можно и просто погоняться, но ничто так не поднимает настроение, как гулкое дыхание тридцатимиллиметровой пушки, производимое в такт урчанию вашей V-образной десятки в 576 лошадиных сил. Основных “боевых” видов в игре всего два: внутри автомобиля и позади него. Каждый обладает как определенными достоинствами, так и недостатками. Поклонники настоящих симуляторов, конечно, предпочтут сидеть внутри автомобиля. Там не так шумно, можно точнее прицелиться, а также наблюдать за радаром, количеством боеприпасов на борту и индикатором повреждений. Кроме того, зеркало заднего вида все-таки находится внутри машины.

Вид снаружи более “аркаден”. Среди преимуществ этого “взгляда” — глобальность обзора и возможность полюбоваться окружающим миром. Так как отметка выбора цели видна в обоих вариантах, то успешно воевать можно в любом случае. Вид снаружи очень помогает при выведенных из строя передних пилонах (а такое случается часто). Нажимая F3 и перекидывая передачу на “R”, вы сможете продолжать воевать. Главное — не забывать, что вы ездите задом-наперед, и не спутать повороты вправо и влево.

Тактика боя может быть сколь угодно разной, но есть несколько правил, которых желательно придерживаться в любом случае. К примеру, никогда не ходите в лобовую атаку. Автомобили не предназначены для подобных вещей. Броня ставится для защиты машины от пуль и ракет неприятеля, но не для таранов. В большинстве случаев игрок получает больше повреждений от небрежной езды, чем от прицельного огня врагов. Самое смертоносное оружие в игре — наводящиеся радаром ракеты. Обладая солидной боеголовкой, эти очаровашки способны разнести ваш драндулет в несколько приемов. В том случае, если вы не имеете на борту Radar Jammer (постановщик помех), советуется выключать зажигание в тот момент, когда до вас доносится звук пуска ракет. Кстати, догадливый водитель, который пошел “на слабачка” с автомобилем, снабженным ракетной установкой, в девяти случаях из десяти получит всю обойму ракет прямо в лобовое стекло. И бесславно умрет. Будьте умнее! Еще одну опасность представляют огнеметы, поставленные на задний пилон. В гонке преследования уходящая машина может очень сильно прижарить слишком ретивого “ведомого”. То же самое относится к ракетным установкам. Если вы убегаете по извилистой горной дороге, то нет ничего хлеще, чем обычный Oil Slick. Масляное пятно, оставленное на крутом повороте, почти наверняка отправит большую часть “гончих” на дно ближайшего каньона.



Возлюби ближнего

Не все игроки, вероятно, удовлетворятся интеллектом и сообразительностью компьютерных врагов. Зная подобные человеческие пороки, компания Activision приготовила большой выбор mulitplayer-режимов, самым интересным из которых является Internet-игра. “Совместные” задания отсутствуют здесь как класс. Зато авторы приложили немало сил для того, чтобы игрокам было приятно крошить и корежить друг друга. Полагаю, многим надоела Piranha — так почему бы не выбрать другое средство передвижения? Их в игре более тридцати (30)! Каждый автомобиль имеет уникальные ходовые характеристики, обладает разным количеством пилонов, даже двигатели звучат неодинаково! А что вы скажете о шансе покататься на вооруженном до зубов большом американском грузовике-тягаче (или даже школьном автобусе)? Фантастика! К тому же, вам не обязательно иметь сеть — можно играть в одиночку против компьютера. Остается лишь надеяться, что хакеры не взломают cheat-коды, таким образом сделав Internet-игру абсолютно неинтересной. Подобное уже произошло с Diablo...

— Александр Вершинин

P.S. Кстати, хакеры уже “достали” несколько спрятанных авторами игры дополнительных автомобилей.

P.P.S. Совсем забыл: НИКОГДА НЕ ПОКИДАЙТЕ МАШИНУ!

Interstate'76

★ **Activision**

95%	ГРАФИКА
95%	ЗВУК
98%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

98%



Квесты



87



9 "Дядя ваш был эстет. Немного музыкант, немного художник, немного механик, но что псих стопроцентный — это точно!"

89



Norse by Norsewest
"Наверное, именно это и придает игре прелесть и делает ее такой забавной: три здоровых лохматых мужика в шлемах с рогами, вместе горы свернут, а без вас — как дети малые!"

92



Ark of Time
"Ark of Time — классический квест, каким он родился лет двадцать назад."

86



Shivers 2
"Главное в новых Shivers'ах — конечно же, пазлы. Их нам обещают более 50. При этом игрока ждут еще более комфортабельные условия "труда", чем в старой игре. "

Квесты:
коллекция весенне-летнего сезона

Есть у меня одно несчастливое хобби — я очень люблю предсказывать будущее. Сядешь этак с умным видом и, глядя со значением в глаза собеседнику, начнешь гнать замогильным голосом что-нибудь про траблы в его будущей жизни, или в политике, или в экономике, или где-нибудь еще. А несчастливое это хобби потому, что предсказания мои сбываются редко, если вообще когда-нибудь сбываются. Причина проста: каким бы мрачным ни представлялось будущее, в моих предсказаниях оно всегда выглядит куда интереснее, чем то, что происходит потом в реальности.

Будущее квестов, в соответствии с этой дурной привычкой, давно уже вызывало у меня нездоровый интерес, но я упорно крепилась, чтобы не обрадовать, не дай Бог, публику очередным несбыточным прогнозом. Но вот пришел месяц март, игрушечный ручеек окончательно обмелел, и меня с бескормицы опять потянуло на гадание.

Итак, "модный" квест сезона "весна-лето'97" будет целиком выполнен в 3D с возможностью обзора на 360 градусов хотя бы по горизонтали (Cryo, а теперь и Sierra предлагают еще и 180 градусов по вертикали) и плавной, свободной прокруткой экрана. Естественно, такой engine предполагает игру "от первого лица", столь близкую сердцам поклонников творчества id Software (а много ли среди нас таких, кто ими не является!).

Думала ли Activision, впервые снабдив этой супервозможностью свой романтичный Zork, куда она толкает некогда величавый и статичный жанр? Пока что единственным препятствием к превращению квеста в стремительное действо наподобие Quake остается недостаточная легкость перемещений между точками, в которых действия героя уже совершенно свободны. К чему это может привести, мы знаем: в "Титанике" у героя отросли кулачки, которыми он, правда, орудовал довольно неумело. То ли еще будет! Возможно, в будущем году в квесте нечего будет делать без шотгана.

Для эстетов — подарок нынешнего сезона: "натуральный" цвет с десятками тысяч оттенков (вместо 256 цветов) и максимальная четкость и детальность изображения, которая не падает даже в неигровых анимированных вставках.

У меломанов тоже праздник: теперь квесту просто неприлично появляться без полноценного музыкального сопровождения, созданного профессиональным композитором, и "спецэффектов", громкость воспроизведения которых соотносится с направлением движения героя.

Что касается персонажей игры, то здесь 3D ставит себе задачу неимоверной трудности: кукольные человечки ни в чем не должны уступать актерам из игр с видео, а это значит, что в игре должно быть много диалогов, причем мимика говорящего персонажа должна быть показана крупным планом. (Ну, это пока действительно мечты — ни одного особенно удачного опыта в этой области мне еще не удавалось увидеть.)

Таковы прогнозы в области "высокой" квестовой моды нынешнего сезона, а расплачиваться за эти новые стандарты придется нам, бедным игрокам, — причем расплачиваться и в прямом, и в переносном смысле.

Сначала о материальном. Если вы увидите на коробке с 3D-игрушкой минимальные требования к "железу" на уровне "четверки" с 8 мегабайтами "мозгов" и двухскоростным CD-ROM'ом — не верьте, скорее всего вас бессовестно обманывают. Все эти радости технического прогресса стали доступны нам лишь потому, что игрушечные фирмы фактически приняли новый стандарт потребительского компьютера: Pentium 90 с минимальными 16 мегабайтами оперативной памяти и 4-скоростным CD-ROM. Готовьте денежки, любители прекрасного!

С модами на "упаковку" квестов нынешнего года мы вполне разобрались, а вот насчет их содержания у меня остались серьезные сомнения.

Во многих новых играх чувствуется явственный крен в сторону решения чисто технологических задач. Квест превращается в шедевр, в первоначальном значении этого слова. Подобно тому, как средневековый подмастерье, пройдя соответствующую выучку, представлял публике свидетельство своего мастерства, многие фирмы, отрабатывающие новую технологию — или просто желающие доказать, что способны на что-то большее, чем создание стрелялок, — обращаются к нашему жанру, начисто забывая о его специфике. Получаются очень красивые и качественно сделанные вещи, на которые приятно смотреть, но в которые совсем неинтересно играть. Самый яркий пример — Versailles от Cryo (о нем мы писали в прошлом номере).

Между тем, никакие красоты не смогут спасти игру с бестолковым сюжетом, а настоящих реформаторов в этой области не сыщешь днем с огнем. Так что здесь мне придется из области предсказаний перейти в область благих пожеланий, которые вовсе не обязательно исполнятся не только в ближайшие полгода, но и до конца нынешнего тысячелетия. Но помечтать о содержимом "идеального" квеста все же не вредно. Этим мы займемся в следующем номере, а если у вас есть соображения по поводу того, каким должен быть и каким не должен быть квест 1997, присылайте их по адресу ocikal@aha.ru.

— Ольга Цыкалова

Просто голод

В МАРТЕ НА ИГРУШЕЧНОМ рынке стало одной акулой больше. Не склонная до того к агрессии фирма Graphix Zone, пробавлявшаяся в основном мультимедийными CD на музыкальные темы вроде "Living Jazz" и "Боб Марли", неожиданно занялась каннибализмом и проглотила фирму Inscape со всеми ее давно ожидаемыми играми (Tales From the Crypt, HyperWar, Ground Effect и KGB Files).

Graphix Zone понравился новый рацион: не прошло и недели с предыдущей кормежки, как она напала на фирму Trimark Interactive и проглотила ее вместе с уже почти готовыми хитами Faery Tale Adventure 2 и Magzone. Нет худа без добра: теперь эти две игры, которые



должны были выйти в свет еще осенью 1996 года, будут наконец-то опубликованы.

Судьба **Halls of the Dead: Faery Tale Adventure 2** оказалась особенно запутанной. Собственно, первая Faery Tale Adventure вышла несколько лет назад, и не для PC, а для Amiga и Sega Genesis. Герои, братья Джулиан, Кевин и Филипп, сражались с неким черным магом при помощи всяких мистических штучек. Написала эту игру фирма Dreamers Guild, она же согласилась на предложение Trimark Interactive разработать продолжение — Halls of the Dead, но уже для PC и под Windows 95.

Новая игра начинается там, где кончается старая. Победившие братья последними кознями злого волшебника заброшены в фантастический мир, ставший ареной борьбы Порядка и Хаоса. Чтобы спасти этот "Другой мир" от полного уничтожения, им придется сражаться с гоблинами, темными эльфами и прочей нечистью, используя разнообразное оружие и заклинания. Судя по сюжету и мощной контрольной панели, это — типичная RPG, но создатели игры обещают включить в нее и изрядный квестовый элемент, называя свое детище "fantasy adventure".

Игра сделана в симпатичной, хотя уже несколько архаичной технике обычной "плоской" анимации с использованием трехмерных проекций интерьеров и ландшафтов. Зато сами герои имеют модный 3D-вид.

Будем надеяться, что новый обладатель Halls of the Dead, фирма Graphix Zone, не станет гноить ее на полках, а отдаст играющему народу — ведь еще полгода, и на игру будут смотреть как на ископаемого ящера или сувенир для ностальгатиков.



Война и мир

ФИРМА BLIZZARD Entertainment, лучший друг кровожадных любителей стрелялок и стратегий, решила уделить частичку своего блеска и могущества сирым и убогим квестерам. Продолжение своей знаменитой серии стратегий в реальном времени WarCraft компания делает в виде "fantasy adventure". Что сие означает — не знает никто. Близко знакомые с творчеством Blizzard личности утверждают, что грядет еще одна RPG в стиле Diablo, но пресс-релиз фирмы дышит исключительным пацифизмом: нам обещают кучу головоломок, насыщенный сюжет и море теплого человеческого (или не совсем человеческого) общения. При этом Blizzard надеется по-настоящему реформировать жанр, привнеся в него свойственную WarCraft "глубину и личный подход".



Традиционно, действие **WarCraft Adventures: Lord of the Clans** начинается там, где приказал долго жить WarCraft II: Beyond the Dark Portal. Квестерам (а может, и не квестерам) придется пройти по местам, еще не остывшим от стратегических баталий, и познакомиться с кучей участвовавших в них персонажей. Мы будем играть за Трала, юного орка, выросшего в неволе у людей и в результате лишившегося своего наследства. Наша задача — собрать и сплотить разобщенные кланы орков и вернуть им власть, отобранную людьми.

Новая игра делается всерьез и надолго: в нее войдут более 60 локейшенов и 70 анимированных персонажей, над созданием которых сейчас трудятся 50 художников. И все же чувствуется некоторый "служебный" характер новой игрушки. Аллен Адам, президент и основатель Blizzard Entertainment, в числе прочих похвал ожидаемой игре сказал, что она углубит мир WarCraft и предоставит основу для будущих игр серии. Кто будет играть в новый WarCraft — квестеры, стратеги или любители стрелялок, — мы узнаем еще в этом году.

Летние радости Activision

НАКОНЕЦ-ТО ACTIVISION готова вытащить на свет Божий продолжение еще одного



знаменитого сериала, повествующего о приключениях Твинсена на планете Твинсан.

Речь, конечно же, о **Twinsen's Odyssey. Little Big Adventure 2**, о которой мы уже писали, но которая так подвела нас, не выйдя вовремя (помнится, мы "делали прогноз" на конец прошлого года).

Вы знаете: планета Твинсан снова в опасности. Пришельцы-эсмеры не только захватили ее, но и начали похищать твинсанских детей и магов. Твинсен сызнова берется за работу: теперь он должен разгадать ужасный план эсмеров и сразиться с их вождем, Темным Монахом.

Игра традиционна не только по сюжету, но и по графическому исполнению. Часть ландшафтов представляют собой обычные изометрические



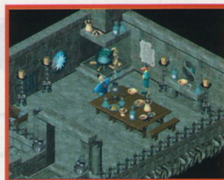
Материалы рубрики подготовлены ***Ольгой ЦЫКАЛОВОЙ.***



проекции, хотя для некоторых применялось 3D, причем с очень подробной детализацией. Экран остается неподвижным, пока герой по нему двигается, что дает возможность подробного исследования каждого ландшафта во всех его многочисленных тонкостях.

Но не сюжет и не технические достижения радуют в Twinsen's Odyssey, а яркие персонажи, многообразие возможных действий и многочисленные смешные ситуации, в которые попадают герои. Twinsen's Odyssey гармонично сочетает в себе черты квеста и стрелялки, предоставляя игроку возможность выбирать между различными формами отношения к действительности: например, "спортивной", "агрессивной" и "благоразумной".

Долгожданная игра ожидается этим летом. Отличное время: думать и напрягаться в жару обыкновенно лень, а повеселиться всегда охота.



Ихтиандр всплывает в Web'е



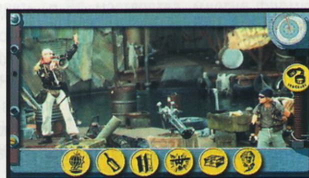
ВСЕ-ТАКИ ВСЕ МЫ НЕМНОЖКО снобы: уж сколько люди играют с компьютером в игры, а все повторяют, что с другими людьми играть интереснее. И ведь добились своего! Редкая контора не стонет в послерабочее время от Deathmatch'ей, играются в Web'е RPG'исты и стратеги, только квестеров в сетях не видно. Оно и понятно: квест — он, сам по себе, игра человека (игрока) с человеком (сценаристом-дизайнером-режиссером), а компьютер здесь — средство их общения. И все-таки "Интернет" упорно пытается поймать квестеров в свои сети, раскидывая то тут, то там соблазнительные приманки. Дальше всех в этом направлении продвинулся... Голливуд. Создатели WWW-сайта Universal Studios (http://www.mca.com/unicity) решили использовать онлайновый квест в качестве рекламы местного парка киноразвлечений.

Действие в **Waterworld: The Quest for Mariner** (вы правы, если вспомнили известнейший боевик с Кевином Костнером в главной роли) происходит в далеком будущем. Полярные льды растаяли, вода затопила землю, но людям все же удалось найти маленький кусочек суши. За уцелевшими во время потопа остатками человечества они отправляют Mariner'а — мутанта, способного дышать под водой, — но он бесследно исчезает в морских глубинах. Ваша задача — победить злых пиратов Smoker'ов, найти новоявленного Ихтиандра и вывести человечество на сухую Землю обетованную.

На первый взгляд, это обычный квестовый сюжет, но Waterworld — штука на самом деле очень странная. Больше всего происходящее на экране напоминает попытку перенести современный квест с его фотореалистической графикой, динамичным сюжетом и качественным саундтреком на... древнюю XT'ишку.



Основная информация, как и в старые добрые времена, идет в текстовом виде, а отличная "фотографическая" картинка только дополняет сказанное. Действия осуществляются с помощью специальных кнопок-монеток в нижней части окна-картинки. Обычно вам предлагается 2-3 разных "хода". Например — драться, убегать, разговаривать или идти направо (налево или прямо). В соответствии с выбранным действием картинка и подпись под ней меняются. Каждый эпизод сопровождает отвечающая настроению музычка и — иногда — глубокомысленная фраза, комментирующая происходящее.



Сюжет игры очень динамичен. Вы постоянно сталкиваетесь с новыми персонажами, по большей части враждебно настроенными, бьетесь, обращаетесь в бегство, посещаете новые места, где вас в любой момент могут обнаружить враги. По идее, действие должно развиваться стремительно, но вы не дома, господа, вы — в Web'е, причем соединенном с вашим модемом гнилыми совковыми проводами. Здесь каждая новая картинка грузится ровно столько, сколько нужно для загрузки порядка трех десятков "кил" информации на скорости, ежесекундно меняющейся от 1000 до 2 байт. Прибавьте к этому звук, который тоже не по воздуху к вам прилетает, — и вы поймете, сколько денег придется выложить за эту модную Web-игрушку. Однако, если не считать финансового вопроса, все это даже к лучшему: играя в квест в онлайновом режиме, вы сможете одновременно делать уроки, писать курсовик, готовить докторскую диссертацию, смотреть телевизор и вообще не отрываться от окружающей жизни.



И все же... Смысл затеи с онлайновым квестом не очень ясен. Даже если предварительно сгрузить большую часть звука и картинок, стоимость времени в сети перекроет затраты на покупку CD, а того, что получают в сети любители стратегий и стрелялок, — живого человеческого общения — вам из этой игрушки вытянуть все равно не удастся...





Озноб в центре Циклона

SHIVERS 2: Harvest of Souls

Печаль и уныние царят в рядах квестеров: их лучший друг, компания Sierra, печет в этом году одну RPG за другой, совсем позабыв про своих старых поклонников. Но, как выяснилось, буквально на днях, благородный квестерский дух еще не совсем выветрился из древних (в этом году "Сьерре" исполнилось 15 лет) стен компании, и подтверждением тому — продолжение знаменитой игры Shivers — *Shivers 2: Harvest of Souls*, демо-версия которой недавно была выложена в "Интернете".

Новых Shivers'ов смело можно рекомендовать ностальгатикам по временам Myst'a, "Седьмого гостя" и, конечно же, первых Shivers, настолько новая игра похожа на своих предшественников почти двухлетней давности.

Во-первых, сюжет. Вместо загадочного заброшенного музея из первой части игрушки вас ждет не менее таинственный беспризорный городишко Циклон в глухом аризонском углу. Развернуться есть где: в вашем распоряжении все городские достопримечательности — от гостиницы до полицейского участка, от булочной до кладбища. Само собой, отнюдь не праздное любопытство привело вас в Циклон. Здесь сгинула рок-группа, состоявшая из ваших приятелей, — славную натуру для съемок клипа нашли эти ребятишки! В игре вы услышите несколько песен пропавших и даже используете их тексты для раскрытия тайны Циклона.

Главное в новых Shivers'ах — конечно же, пазлы. Их нам обещают более 50. При этом игрока ждут еще более комфортабельные условия "труда", чем в старой игре. К неоценимой возможности повторения уже проигранных аудио- и видеофайлов, в которых содержались ключи к разгадке головоломок, добавится карта городка, которой можно будет пользоваться для ускорения перемещений.

Еще одна черта Shivers номер раз, сохраненная в новой игре, — атмосфера мистики и ужасов: загадочные зловещие фигуры, привидения и скелеты превратят банальное разгадывание головоломок в дело, требующее немалой отваги и мужества.

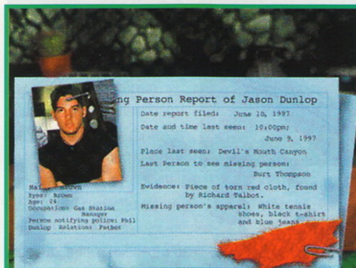
Что касается графики, то в ней практически ничего не изменилось — и это за два-то года стремительного развития технологий! Все те же дубоватые интерьеры времен первого набега 3D-технологии на квесты, все тот же ничем не объяснимый сумрак, из которого то тут, то там торчат неизвестно чем освещенные детали, нужные для разгадки очередной пазлы, все та же манера передвижения, когда вы даже не можете предположить, куда перенесет вас следующий щелчок мышью.



Впрочем, стоп, изменения все же есть! Повинуясь новой моде, авторы Shivers 2 дали нам возможность кругового обзора по горизонтали и в значительной степени по вертикали. Увы, по крайней мере в демо-версии, которая была мне доступна, это нововведение только усиливает ощущение однообразия и тоскливости 3D-интерьеров.

То, что "Сьерра" не расщедрилась в новой Shivers на классную графику, конечно, печально, но вряд ли эта маленькая неприятность испортит любителям головоломок удовольствие от игры. В демо-версии содержится только одна из них — небольшая карточная загадка, решать которую приятно и довольно легко. Но коллектив разработчиков, зарекомендовавший себя в первой Shivers, наверняка приготовил нам целую кучу других замысловатых задачек — ждем-с! Обещали в начале апреля.

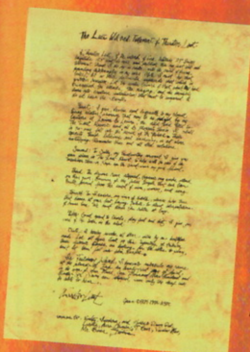
— Ольга Цыкалова







Повторение пройденного: девятый дядя



*Ну что, граждане квестолюбы, пазлоборцы и головоломатели, отдохнули после "Седьмого гостя"? Ничего страшнее Lighthouse полгода не видели? Все пазлы — в ногу с сюжетом, свежий воздух, сто героев, путешествия? Жизнь — сахар, служба — мед? Да никогда! Быстро лом в руки — и плац подметать! Он как раз запылился, а мы, квестеры, что греха таить, любим это дело: если нас давно не запирали в душной комнате среди всякой дряни, не доводили мозги до кипения и не ставили под угрозу наше психическое здоровье, заставляя ценой жизни всю дрянь собирать в сложный комплекс непонятного назначения, а из комнатки выбираться в следующую, где дряни еще больше, — и так до победного конца (а именно самой убойной головоломки, на которой вы все равно сломаетесь и так и не узнаете, чем же это все кончилось), — нам жизнь не в жизнь, радость не в радость, и в игрушки не играется. Для тех, кто сразу понял, о чем я, и сочинила фирма Tribeca (а известная GT Interactive — опубликовала) игрушечку **"9"**.*

Итак, пренеприятнейшее известие: у вас умер дядя. Совсем умер, даже наследство оставил, и немалое: удивительный домик в курортном местечке, и с полной (увы) обстановкой. Утрите слезы, высморкайтесь (тем более что дядю вы совсем не знали, и слезы эти скорее всего вызваны вовсе не болью утраты, а радостью приобретения) — и отправляйтесь в путь! У вас и адрес точный есть: 21 градус южной долготы, 153 градуса западной широты, The Last Resort.



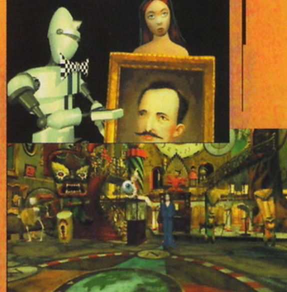


Отличный домик, вполне трехмерный, правда, тесный, темный и страшный, с привидениями — зато уютный. У дверей вас встретит (отвратительной бранью) верный слуга, составляющий часть дядиного наследства, и еще — два загадочных "близнеца", наглых, агрессивных и вполне потусторонних. Спасибо, дядя, отец родной! Двери захлопнулись — и теперь не видеть племянничку света белого, пока не решит он сотню ужасающих пазловин, не запустит пару десятков страннейших механизмов и не настроит энное количество самых неожиданных музыкальных инструментов — от "обезьяннего органа" до ансамбля африканских тамтамов.





Чтобы облегчить вам жизнь (или осложнить — это уж как вы относитесь к мутантам), верный слуга Солти, человекосамолет, будет частенько зависать перед вами, мешая пройти, или проноситься над головой на бреющем полете, давая бесценные советы в свойственной ему дружеской и непосредственной манере (два самых частых его изречения: "Эй, ты, куда пошел?" и "Смотри на меня, когда я с тобой разговариваю!". Последнее особенно затруднительно, если вы еще не научились ценить дядины вкусы).



Дядя ваш был эстет. Немного музыкант, немного художник, немного механик, но что псих стопроцентный — это точно! Вы не раз позавидуете Евгению Онегину, которому в подобных обстоятельствах дядя всего-то плохого и оставил, что



ИГРА 9
предоставлена компанией **SoftClub**, тел.: (095) 232-6952



Системные требования: 486DX2/66, 2-скоростной CD-ROM, 16 Мбайт RAM, 15 Мбайт на HDD, звуковая карта, мышь, Windows 95





докучных соседей и нависающую дуэль.

Скажите на милость, зачем вам комната, набитая живыми эмбрионами на штырях? Зачем деревянные африканские боги, спускающие вас с лестницы, пока вы не усладите их слух искусной игрой на органе? Зачем собачий скелет, готовый вцепиться в руку любому прохожему? Зачем бойлер, для растопки которого необходима граммофонная пластинка? ЗАЧЕМ?!

Как — зачем? Вы же обожаете решать головоломки, сильны в логике, сообразительны, внимательны, усидчивы, отнюдь не туги на ухо... а самое сладкое воспоминание последних месяцев — как лихо вы гоняли на вагонетке по лабиринтам Lighthouse, и как любимая развилка снилась вам восемь ночей подряд.



Верно? Это про вас? Тогда дядя не ошибся, решив широким жестом отдать все нажитое и найденное именно вам. Вы и среди всех его безобразий не заблудитесь, и все разложите по местам, и "близнецов" к порядку призовете... Только найдите времени побольше, заварите чаю покрепче и яркость в мониторе поставьте на полную (и контраст тоже).

Увы, графика в дядином доме мрачновата. Тот случай, когда от игрушки остается общее ощущение темноты и недостаточной вразумительности. Да и идет она не в полный экран, 256 паршивеньких цветов



(для эстета маловато) и разрешения хочет 640x480.

Нет, в целом все вполне



прилично, даже стильно — но уж больно мутно! Зато анимации сделаны отменно, и перемещения неплохие, особенно если учитывать, в какой тесноте и невнятице приходится бродить.

Мрачноватую атмосферу довершает почти полное отсутствие фоновый музыки при потрясающем обилии всякого рода утробных звуков: гудящая топка, глухо хлопающие двери, хриплый голос Солти,



гул воды в каких-то далеких трубах... При этом огромное количество головоломок имеют чисто звуковую, иногда и музыкальную, основу. Короче, и без музыки шумно. Только глуховато — как и графика, так что все в стиле. Поддерживает атмосферу, так сказать.

Некая булькающая музычка будет радовать вас исключительно при выходе в меню. И не просто музычка: там такая Изадора! Таинственная прорицательница, ответственная за игровые опции. С одной стороны, приятно, что всякие элементарные функции типа "сохранить" или "выйти" теперь решены так индивидуально и сопровождаются некими замогильными комментариями, но с другой — получается, во-первых, дольше, а во-вторых, она тоже всю дорогу обзывается: то "мышетолкатель", то "юзер", то еще как-нибудь... Тоже мне обслуживающий персонал!

Да, а называется все это



имечком "Девять". Девять — и все! Если вы, прочитав вышеизложенное, и вправду почувствовали себя дядиным племянником — вперед! Уверяю, игрушка вас не разочарует! Если нет — мой вам совет: не рискуйте. "9" — это сборник весьма и весьма непростых головоломок, и не более того. Но сборник вполне качественный. Решайте!

— Наталия Дубровская

P.S. Если игрушка досталась вам без прилагаемого к полному комплекту текста дядюшкиного завещания — можете в дом и не ломиться. Поворачивайте назад: код указан только в нем, в листочке с завещанием. Или не поворачивайте, а введите следующее: 0821-1996-A92C. А не попадись вам на глаза эта рецензия?! Как не повезло яблоку, как повезло вам!

И еще: не жадничайте особо, когда будете играть. В "9" нельзя носить с собой больше одного предмета. Лучше ищете, как его поскорей пристроить.

★ Tribeca
★ GT Interactive

70%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
80%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

9 80%

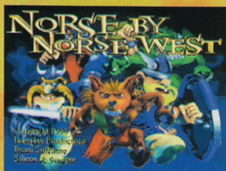






Викинги просятся к маме

*Помните бестолковую троицу из Lost Vikings 1? Думаете, вытащили их один раз из инопланетных неприятностей — и все? Как бы не так! Наши бородатые любимцы ухитрились опять наступить на свои любимые грабли, и все придется начинать сначала: неведомые земли, полные опасностей, чудищ и темных закоулков, низкие потолки, высокие скалы, глубокие овраги, ненадежные телепортеры — и наша команда, которая неизвестно как сюда попала и которой до чертиков хочется домой. В общем, **The Lost Vikings: Norse by Norsewest**. Просим, возможно, любить и, вероятно, жаловать.*



Нет, они действительно не изменились, хоть и обзавелись новым инвентарем: один бегает, один морду бьет, а один прикрывает остальных своим широким щитом. Самое удивительное, что за эти годы ни один не сумел научить товарища ничему из того, что умеет сам! Окажись среди них "многогранная личность" — не пришлось бы этим оболтусам (и нам) так безбожно петлять и мучиться, униженно просить товарища разбить стенку лбом или вызвать лифт, поскольку самим не допрыгнуть. Шли бы мы вперед быстро и смело, и дошли бы до заветного 31 уровня (вот их сколько в новой игре!) за пару часов, и... Никуда бы мы не дошли, потому что нам стало бы скучно, и мы бросили бы это занятие, бранясь и зевая.

В том-то вся и прелесть, что наши косматые друзья, хоть и готовы за друга жизнь положить, никогда не покушаются на чужие обязанности. Отрада профсоюза, а не боевая единица! Быстрый Эрик стремителен, как птица, и стенки сносит одним ударом головы, но никогда не тронет врага и пальцем — лучше умрет, но дорогу своему угрюмому приятелю с выдвижным кулаком перебегать не станет. Приятель же, щелкающий скелетов и вампиров, как семечки, никогда не будет соваться к лазеру: нет, где там Олаф со щитом? А, Олаф?.. Ну и так далее.



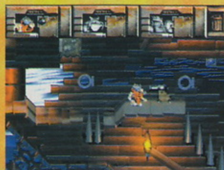
Не волнуйтесь, они и вас не обидят: думать будете только вы! И придется вам нелегко, ох как нелегко! Сами по себе задачки (как и в первом случае — эдакий коктейль из простеньких головоломочек и аркады) весьма элементарны, и возможностей троицы хватает на их решение с лихвой, но как добиться, чтобы все герои оказались там, где надо, нашли все, что надо, и при этом остались живы?! Весь ужас в том и заключается, что, вопреки логике любых боевых действий, здесь ну никак нельзя пожертвовать ни человечком! Один викинг сыграл в ящик — пиши пропало, прощай, уровень, поехали сначала! А ведь умирают они тоже все по-своему, попробуй уследи!

Соответственно, сложность любой задачки смело умножаем на три: сначала придется разобраться, как сложить разрозненные способности наших героев так, чтобы добиться цели, а потом — как нивелировать их досадные недостатки и собрать всех троих на очередном бугорке (или в ямке) живыми и здоровыми.

Наверное, именно это и придает игре прелесть и делает ее такой забавной: три здоровых лохматых мужика в шлемах с рогами, вместе горы свернут, а без вас — как дети малые! Заблудились, домой просятся, а разобраться что к чему, или между собой толком договориться, не могут! Сделайте милость, отведите недотепистых в родную Скандинавию! Там дети плачут!

Жаль, что графика в игре такая паршивенькая. Ну чуть ли не никакая! Словно наши викинги застряли не только в пространстве, но и во времени, и не прошло и дня со времени выхода Lost Vikings 1. Уверения Interplay в том, что все теперь в сто раз круче, а персонажи сделаны в технике "полностью трехмерного рендеринга" — полная брехня, не верьте! Наверное, хитрые сочинители этой рекламы рассчитывали на то, что персонажи эти столь расплывчаты, что никто и не разберется, трехмерные они или нет. Они и правда того... мутноваты. Да и все остальное не блещет. Жаль!

Но не так уж это страшно — игра ни в коем случае не претендует на роль эпохалки, да и в целом решена слегка в стиле "ретро" — играй себе да ностальгируй, расслабляйся. Тем более, музычка такая приятная — ненавязчивое "ум-ца-ца-ца, ум-ца-ца-ца" с легким уклоном в "техно".





Такая вот игрушка. Вроде бы ничего в ней и нет — и графика так себе, и сюжет — аркада аркадой, причем столетней



давности, и однообразно, и сэйвиться в середине уровня нельзя (на самом деле это правильно, этого жанр требует, но все равно обидно) — а играть приятно! В свободное от работы и серьезных игрушек время, конечно.

— Наталия Дубровская



The Lost Vikings: Norse by Norsewest

★ Interplay

50%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Roma Roman frei,

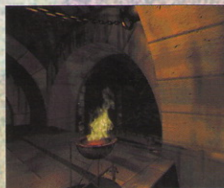
или Окончательное решение латинского вопроса

*Все древние римляне вымерли — с этим не поспоришь. С другой стороны, сама постановка вопроса предполагает, что древние римляне когда-то жили. Скорее всего они даже не умерли, а просто постепенно перестали быть "древними": так, перетекли себе в новое состояние на фоне завоеваний и общего упадка патриотизма — превратились из италийцев в итальянцев. Никто за три тысячи лет непрерывных войн и потрясений не сумел стереть их с лица земли. Пока не пришла фирма Cybersites со своей игрушкой **SPQR: The Empire's Darkest Hour** и не превратила Вечный город в такое кладбище, рядом с которым любые Помпеи с Пальмирами — чистый Луна-парк. В этих городах нельзя гулять, зато в них когда-то жили люди. В Риме SPQR можно шляться сколько хочешь, и даже кое-что потрогать, а то и сломать, но там никогда никого не бывало. Кроме разработчиков. Там и нас-то нет.*

Осторожнее с предметным планом — помните, туда не ступала нога человека!
О.Попков,
директор музея-панорамы "Бородинская битва"



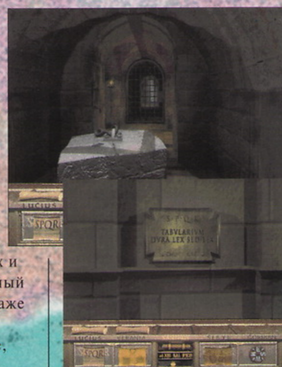
SPQR, Senatus Populusque Romanus, "Сенат и римский народ", — игрушка про Рим, и Вечный город, в который ведут все кривые дороги, восстановлен в ней с исторической точностью и археологическим тщанием. Абсолютно пустой, неподвижный — в нем идет только время, причем достаточно быстро, — он в полном вашем распоряжении! На вашу долю достался один год из тех долгих, мрачных лет, когда Римской Империей правил злобный выдвиженец Септимий Север, человек невероятно жадный и жестокий, но сведущий в войне, хозяйстве



и астрологии.

Над Римом нависла угроза: неведомый злоумышленник (все называют его "Calamitus") собирается разрушить город; когда и как — неведомо, известно только, что есть пять подозреваемых, что всех, кто был способен помочь, уже забрали, и что спасать Рим придется вам, юному ученику великого физика Корнелия. Учитель успел оставить вам в помощь краткие инструкции, пару невразумительных схемок и классный прибор под названием Navitor, который позволит вам перемещаться во времени и пространстве в пределах Рима и одного года — 205 от Рождества Христова.

Учтите, в Риме, который вам придется спасать от злодеяний вполне живых людей, нет ни души. Нет животных, нет птиц, нет звуков, не дует ветер, не меняется освещение. На площадях и улицах царит некий вечный предрассветный час, и даже ваших шагов здесь не слышно. Звуки — резкие, неживые — раздаются только при взаимодействии с весьма ограниченным кругом предметов, и еще в паре мест где-то вдали угрожающе шумит вода. Все! Готовьтесь! Будет нелегко!

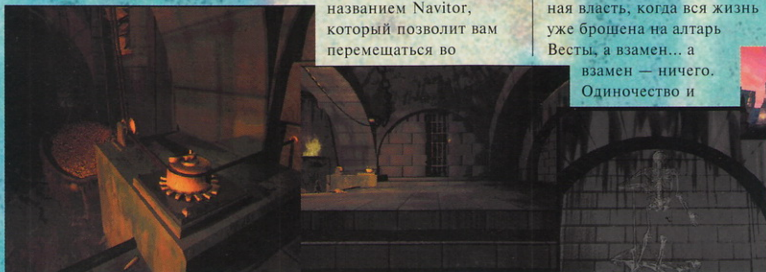


Кто же тот негодяй, решивший превратить это зализанное сонное царство в груду обломков? Утомленная служением, разочарованная Римом и всем на свете весталка Верания, которую вредный император не отпускает на заслуженный отдых? Что ей почести и вполне номинальная власть, когда вся жизнь уже брошена на алтарь Весты, а взамен... а взамен — ничего. Одиночество и старость.

Распутный юноша Луций, в свободное время предающийся пьяным воспоминаниям о былом величии своего ныне вполне завалящего рода, а в рабочее — заурядно стучащий на всех и вся за весьма скромные деньги?

Ксанф — неукротимый варвар с берегов Рейна. Все его мысли — о том, как отомстить Риму за свой маленький мир, который погиб в тот день, когда легионеры снесли с лица земли ту германскую деревеньку, где он родился. За годы, проведенные в Греции и Риме, он сумел добавить к природной хитрости и решительности отличное образование — опасный, умный враг.

Сивилла — она Сивилла и есть. Прорицательница, а в той мутной воде, в которую превращается общественное







Системные требования:
486DX2/66,
8 Мбайт RAM,
6 Мбайт на HDD,
2-скоростной CD-ROM,
звуковая карта,
Windows 3.1

сознание в любое смутное время, для всякого рода экстрасенсов-чревовещателей — раздолье. Ее доход напрямую зависит от верности ее предсказаний. Кто-то уже потянул карьеристку за язык: именно она предсказала Риму скорую и страшную гибель от рук таинственного злодея. Попробуй теперь Рим не погибни! Идти тогда прорицательнице в уличные торговки...

Гордиан — главный городской инженер. Ему Рим дороже жизни! Он видит: его город катится в пропасть — коррупция, заговоры, преступления. Никто не знает Рима так, как знает его Гордиан. Так не хочет ли инженер вынуть камушек, разрушить свой город, чтобы спасти его от худшего позора? Кстати, Ксанф — его ассистент.

За дело! Узнавать о мыслях и деяниях подозреваемых вы будете из их дневничков (подробно и с картинками); о том, что происходит в городе, — из городской газеты Acta Diurna, весьма официозного и ненадежного издания. Все темнят, все описывают происходящее со своей колокольни — и никогда не бывают объективны, и никто не боится оказаться Каламитусом, но боится быть за него принят... Обычные тоталитарные штучки — всякий мечтает нагадить, и всякий смертельно боится, что его в этом заподозрят.

Очередное преступление? Теракт? Гладиаторские игры? Празднества? Торопитесь на место действия — у вас в распоряжении отличная карта и компас. Изучайте следы, ищите улики, сопоставляйте факты. Ошибиться нельзя — судьба Вечного города в ваших руках!

Navitor позволит вам то ускорять, то замедлять ход времени — только не ленись... и не обращай внимания, что ты в склепе. Такая уж в игре графика!

Как уже было сказано, Рим в SPQR скорее мертв, чем жив — трехмерный, гладкий, вполне историчный, полный научно обоснованных деталей и полезной информации и... напрочь лишенный и намека на реализм или жизненность. Нельзя даже сказать, что он будто сбежал из учебника — в учебнике он может быть в худшем случае никаким, а такое исключительно качественное трупное окоченение достигается другими методами.

Как бы это объяснить?

Представьте себе провинциальный музей, представьте "главный зал основной экспозиции", а в его центре — мутную витрину на ножках... В этой витрине, само собой, стоит макет — пыльный, из неведомого материала, и изображать он должен, несомненно, некий архитектурный комплекс: местный кремль, крепостную деревню, типичное неандертальское поселение... или древний Рим.

Представили? Такую штуку принято еще называть исконно римским словом "реконструкция". В общем, подход безусловно хорош для организации бомбардировок, но никак не годится для "исторического детектива" с легким уклоном в психологизм. Прилежно восстановленные (в общих чертах) архитектурные красоты безо всякого учета того, что на них положено вообще-то смотреть не с птичьего полета, а, так сказать, "глаза в глаза", а то и снизу вверх... Более того, в нашем случае в них еще придется жить — пусть ни с кем и не встречаясь.

Увы! Никакого "жить" не будет. Мы оказались именно в такой реконструкции — причем совершенно одни!

Гладенькие, невыносимо однообразные трехмерные фактуры и красноватое небо (того восхитительного оттенка, который придает небу больших городов обилие неоновой рекламы) довершают дело: никакие золотистые свитки, никакие подкинутые то тут, то там для оживляжа игрушки — то лошадки, то солдатики — не помогут. Не поможет даже то, что самые ответственные места в дневниковых записях нам будут зачитывать — приятными голосами и с отменной дикцией.

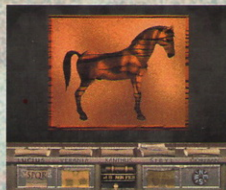
Еще музычка — такая, которая сначала поражает, через пять минут раздражает, а через пятнадцать — сама мысль о том, чтобы включить ее опять, кажется кощунственной.

Ну вот, ничего не могу поделать — все наезжаю и наезжаю! И не совсем справедливо, между прочим, — сюжет-то в общем неплохой, сделано тщательно — эдакая мистообразина номер -дцать. Задачи по большей части вполне приличные, нет никаких очень уж диких нарушений логики, интересный интерфейс. Но там же жить нельзя! Там все умерли! И не жили никогда!

Ну его к черту, пусть рушится!

...И зачем они взяли именно Рим?..

— Наталия Дубровская



ИГРА
SPQR: The Empire's Darkest Hour
предоставлена компанией **SoftClub**,
тел.: (095) 232-6952





SPQR: The Empire's Darkest Hour

★ Cybersites
★ GT Interactive

50%	ГРАФИКА
60%	ЗВУК
70%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

30%

очень субъективно!

Атлантида для бедных



Приятные новости для любителей дальних путешествий: на виртуальной земле стало одним туристическим центром больше: открыла свои ворота для посетителей прежде недоступная и загадочная Атлантида. И как раз вовремя, заметим мы, потому что прежняя туристическая Мекка, остров из "Миста", загажен досужими прохожими до такой степени, что более непригоден для цивилизованного отдыха...

Системные требования: 486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM, 51 Мбайт на HDD, SVGA, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), MS-DOS/Windows 95



Долгие годы поток жаждущих насладиться красотами Атлантиды сдерживала лишь необходимость длительного, дорогостоящего и подчас опасного поиска телепортеров, временных



дыр, ворот и ходов из нашего мира в центр этой древней земли, но благодаря усилиям ученого-археолога Александра Николса и профессиональной гробокопательницы Лары Крофт мы получили сравнительно недорогую и безопасную возможность провести выходные в компании легендарных атлантов.

Первый тур для любителей экзотики подготовила фирма Trecision. Игра под красноречивым названием **Ark of Time**





проведет вас по всем историческим местам, связанным с многовековыми попытками человечества найти путь к потерянному континенту. Вы увидите Стоунхедж, побываете в подземельях средневековой



церкви, осмотрите статуи острова Пасхи. Заботясь о вашей безопасности и комфорте, фирма предлагает совершенно новый путь в Атлантиду: вместо ненадежных телепортеров или полных опасностей туннелей вас ждет простой и приятный спуск на дно океана с одного из островов в



Карибском море. Кстати, первооткрывателями этого пути были пираты, и именно в погоне за их сокровищами нашел ход в Атлантиду очередной археолог, исчезновению которого мы обязаны этим маршрутом.

Программа путешествия рассчитана на людей со средним достатком. Хотя игра предложит вам изрядное количество разнообразных 3D-локейшенов, графика вас скорее всего разочарует, особенно если вы уже знакомы с некоторыми частями маршрута по шикарным турам Broken Sword и TimeLapse. Достаточно сказать, что ваш гид и по совместительству главный герой, спортивный комментатор N, вместо физиономии имеет три точки на месте глаз и рта, а движется, как после перелома обеих нижних конечностей. Подстать ему и остальные персонажи игры. Впрочем, особо тесно общаться с ними вам не придется. Возможности выбора тактики в разговоре сводятся



обычно к двум вариантам: "спросить о..." и "good bye".

Тем не менее не стоит относиться к Ark of Time как к халтурной поделке. Великолепные игровые возможности вскоре заставят вас забыть о явной низкобюджетности этой игрушки. Ark of Time — классический квест, каким он родился лет двадцать назад. В нем нет головоломок, машин и механизмов, нет тонких психологических ходов, зато вы найдете здесь массу сложных и остроумных логических загадок, часто не уступающих по интересности задачам из Broken Sword. По крайней мере я провела несколько дней, с увлечением разгадывая тайны пиратских сокровищниц, ловя белых крабов, обманывая маленьких девочек и запуская воздушные шары.

Правда, не обходится и без мелких пакостей: некоторые предметы на экране становятся доступны только после выполнения определенных, совершенно не связанных с ними действий. Кроме того, авторы слегка сомневаются в наших умственных способностях и периодически предлагают совершенно неуместные намеки, которые, несомненно, только уменьшают радость от решения очередной задачи, а таких радостей "исполненного долга" игра вам предложит немало.

Остается только посетовать, что нет в мире совершенства: либо унылый шедевр, либо остроумный примитив — Broken Sword'ы, где все на месте, рождаются все же до обидного редко.

— Ольга Цыкалова



Ark of Time

★ Trecision
★ Koei

70%	ГРАФИКА
60%	ЗВУК
75%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **80%**

ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ БЕЗУМНЫЙ МИР

Система виртуальной реальности Vfx1, компании FORTE



$550

Огромная коллекция мультимедийных игр, обучающих программ и энциклопедий.



От $5 до $95

Настоящие игровые системы TrustMaster



От $39 до $205

ATI выходит в лидеры, невероятная скорость и буйство красок в трехмерной графике.



От $53 до $294

Живой звук от JAZZ HIPSTER



От $5 до $125

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

ТД "Эдельвейс"
Щелковское ш.,д.6, стр.1
тел.:742-9087,742-9089

ТД "Библио-Глобус"
Мясницкая,6
тел.: 924-2673, 923-4173

ТД "Компьюлинк"
Садовая-Триумфальная,12
тел.: 209-5495, 209-5403

ТД "Дом книги" 2-й этаж
Новый Арбат, 8
тел.: 913-6962,913-6964

ул.Удальцова,85, корп.2
тел.:564-8863 (три линии)

КомпьюЛинк

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
Тел.: 931-9230, 931-9269
Факс.: 931-4011
Internet http://www.compulink.ru

Девичьи забавы

СОЛЮШЕН К ИГРЕ LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!

The Craps Tournament

Найдите на карте казино Pair O'Dice Casino. Отправляйтесь туда. Свесьтесь с мостика и найдите еще одного Dildo (он должен быть уже двадцатым!).

Черт возьми, к столу даже не подойти! Что делать Ларри, такому маленькому и такому скромному? Не пихаться же — он человек воспитанный (тем более, что его же и затолкают). Надо просто добиться, чтобы всем захотелось уйти отсюда. Это не так трудно, как вы думаете... учитывая, сколько бобов еще осталось в обеденном зале.

Сходите туда, хорошенько накормите Ларри бобами и быстро-быстро возвращайтесь в казино, чтобы он не успел растерять по дороге "боевой дух". А теперь тихонечко пристройтесь поближе к столу, и... FART! Готово, остался один крупье, который, как истинный солдат, умирает на посту. Поговорите с ним, сыграйте разок — наш бестолковый Ларри, разумеется, проиграет. У него в кармане лежит пара отличных сувенирных костей, которые он отколупнул от Венеры, но кто же позволит ему использовать их в большой игре! Для начала хорошенько потрите их туалетной бумагой, чтобы убрать следы клея, и ждите момента, когда ими можно будет подменить настоящие кости. Сделайте еще одну ставку (Bet) и, взяв кости, подействуйте на стол фальшивыми.

И вдруг Ларри улыбнулась госпожа Удача!

Когда он выиграет кучу денег, к нему подплывет таинственная и шикарная женщина с красивым именем Дьюми Мур и предложит сыграть в особую игру — Strip Liar's Dice. Само собой, Ларри не может отказать даме (и не остаться дураком), поэтому он послушно отправится за нею в каюту и начнет увлекательную игру на раздевание.

Правила не слишком сложны, больше всего игра напоминает известную карточную забаву "Веришь — не веришь". Игрок, которому принадлежит первый ход, объявляет, сколько, по его мнению, сейчас находится в игре костей определенного достоинства (шестерок, четверок и т.д.). Кроме обычных цифр, в игре участвуют так называемые "бычьи глаза". "Бычий глаз" всегда соответствует тому числу, которое было названо последним. То есть, если объявлены двойки, и на столе лежат три двойки и два "бычьих глаза", будет считаться, что двоек пять. Вы можете увеличить ставку (Bet), можете потребовать, чтобы противник "раскрыл карты" (Challenge, по-русски в таких случаях говорят "не верю"), можете испросить дополнительный бросок костей. Часть костей можно открыть, выложив на специальный лоточек вверху экрана, — они в броске участвовать уже не будут. Кости можно также докупать. Те кубики, которые игрок "потерял", лежат под его костями и в игре не участвуют. Согласиться на ставку нельзя, можно либо ее повысить, либо сказать "не верю".

Такая вот незатейливая игра. Дьюми Мур не слишком умна, так что с вашей помощью Ларри имеет все шансы выиграть — тем более, что ему этого так отчаянно хочется! Еще бы — просадив все деньги, красотка начинает медленно раздеваться, расшвыривая шмотки по всей каюте...

Когда вы сумеете "наобманывать" Дьюми настолько, что на ней останется один только лифчик, настанет самый ответственный момент. Ларри выиграет очередной раз (если вы его не подведете), и девице останется только расстаться с последней деталью туалета. Туш! Барабанный бой! Ларри трепещет, девица смущается. Видимо, именно от смущения она так настойчиво предлагает Ларри выпить стаканчик, чтобы расслабиться. Сначала он откажется, потом, как человек мягкосердечный, согласится.

То, как с прелестной шарлатанки спадает изящный лифчик, станет последним видением Ларри, прежде чем он рухнет в глубокое забытье, полное, как всегда, секса и музыки.

Само собой, хитрая шулерша подмешала Ларри в стакан какой-то дряни, и он отрубился, чтобы проснуться... голым (опять!), в бассейне, без копейки денег и морального удовлетворения.

Мужайтесь, Ларри снова предстоит трудный путь голышом до дверей своей каюты. На этот раз ему предстоит столкнуться с застенчивой монахиней в черном. Похоже, она оказалась единственной, кому эта внезапная встреча доставила хоть какую-то радость.

Ничего страшного, по радио объявляют, что Ларри выиграл еще одно состязание — Craps Tournament. Ради этого стоило помучиться!

Poop Deck Horseshoes

Прежде чем заняться метанием подков, Ларри стоит вернуться на место своего позорного поражения, последовавшего за такой блистательной победой, — в каюту обманщицы Дьюми. На столике слева лежит ужасное средство, которым она отравила Ларри, — Orgasmic Powder. Естественно, такую вещь оставлять нельзя!

Как ни странно, тут Ларри следует вспомнить про Дрю Бэрингмор и ее запертые одежды. Сходите на Promenade Deck (туда, где стоят ужасные зеленые животные в кадках) и еще раз поговорите с пираткой Пегги. Спросите ее о малом, который отвечает за каюты (Cabin boy), и о комнате отдыха (Break room). Если вы, воруя провод для jackpot'a, не забыли посмотреть на шкафчики, то Ларри может спросить Пегги и о них. Пегги сообщит, в какой шкафчик следует заглянуть. Снова сбегайте в Employees Only и попытайтесь забрать-





Окончание.
Начало см. в #2.



ся во второй шкафчик слева внизу.

Вернитесь к Пегги, пусть старая бездельница скажет код! Надеюсь, что вы сумеете вычленить из ее страшной брани нужные цифры: 38-24-36.

Возвращайтесь к шкафчикам и введите код.

Вот это да! Вы думали, что открываете шкафчик, а открыли дверь покруче гаражной! Когда расплющенный Ларри вырвется и шлепнется на пол, дайте ему немного прийти в себя, войдите и познакомьтесь с ответственным за каюты — медитирующим иммигрантом по имени Xqwzts. Спросите его о непристойных фотографиях (Dirty Pictures). Спросите, как он их делает, а потом купите.

Возвращайтесь в холл с водопадом из шампанского (Das Grande Atriumo). Поговорите с интендантом. После этого дайте Ларри позвонить по телефону для пассажиров (он висит на колонне), выбирайте Call pranks. Затем на крыше появится еще один Dildo.

Возвращайтесь к старушке Пегги и выспросите ее о парне с непроизносимым именем, безмятежно посиживающим сейчас на гвоздях. Пегги, которая знает все, немедленно в самых некрасивых выражениях поведает, что Xqwzts больше всего на свете хочет получить американский паспорт и поселиться в Штатах.

Ларри охотно отдал бы ему свой, но Бог ты мой, ведь он его сдал, как и все пассажиры! Он лежит у интенданта, а интендант ни за что не захочет его отдавать, потому что он жадина, урод и голубой (в этом вы легко убедитесь, сходив к нему еще раз). Отвратительный буквоед требует, чтобы Ларри предъявил ему удостоверение личности: мол, только тогда он может отдать ему паспорт. Как бы глупо это ни было, но придется смириться.

Где взять удостоверение? Ничего страшного, у Ларри есть фотография (тот самый компромат, который ему продал безмятежный Xqwzts). Клей мы прихватили в библиотеке у Вики, осталось найти, на что фотографию наклеить.

Проще не бывает — у нас есть пропуск в каюту (Keycard). Действуем клеем (Mucilage) на фотографию (Dirty Pictures), а потом фотографией — на Keycard. Великолепно! Лучше водительских прав! Покажите карточку интенданту Питеру и получите от него паспорт.

Опять найдите йога с непроизносимой фамилией и подразните его паспортом. Обезумев от счастья, бедный иммигрант куда-то убежит, оставив на стене то, что нам так необходимо, — специальный ключ, подходящий ко всем дверям. Обязательно его возьмите! Кстати, портрет на стене, украшенный женскими ножками, изображает главного создателя игры (и всех предыдущих игр о Ларри) — Эла Лоува. Взгляните с почтением и отправляйтесь исследовать новые места.



Нет, сначала лучше проведать великую модельершу Джейми Ли, обеспечившую Ларри победу в одном из самых важных состязаний. Неверная! Она уехала пожинать плоды славы, даже не пожав ему руку на прощание. Делать нечего, не бросаться же за ней вплавь, да и шансы у Ларри с самого начала были невелики. Найти утешение проще всего у себя дома, в каюте номер "0".

Можно еще чуть-чуть поэкспериментировать с туалетом. Попробуйте спустить воду (Flush). Ага, воды нет (поскольку нет и трубы, по которой она могла бы течь). Достаньте из инвентаря пожарный шланг и соедините бачок с водопроводной трубой (она за лестницей). Готово! Порезвитесь, пока не устанете, и сходите на корму — на Poop Deck.

Здесь тоже есть свой маленький бассейн, а в этом маленьком бассейне — две совершенно одинаковые ослепительные блондинки с великолепными формами. Это и есть дуэт Juggs. Конечно, Ларри никак не сможет уйти отсюда, не побеседовав с красотками и не попытавшись к ним подкатиться. Естественно, ему, как всегда, ничего не обломится, зато он узнает массу нового.

Обворожительный кантри-дуэт (мама с дочкой, а вовсе не сестры-близняшки, как могло бы показаться) скоро даст концерт в салоне, а вообще они отдыхают, потому что у них неприятности — кто же знал, что, если смешать Spandex и Silicone Lubricant и все это хорошенько нагреть, милые дамы... э-э-э... теряют голову? И кто виноват, что злосчастный концерт проходил именно в тюрьме?

Кто-кто, а Ларри умеет мотать подобные намеки на ус. Посетим-ка еще раз главный салон (Proud Lil' Seaman Lounge).

Сразу подойдите к бару — хотя комната мамы с дочкой находится рядом с ним, но попасть туда пока нельзя, поскольку бармен самым грубым образом остановит Ларри, объяснив, что там "могут быть голые женщины" (Ларри сразу раздумал туда идти). Закажите Gigantic Erection, тот самый коктейль, который так любит аспирантка Дрю Бэрингмор. Бармен ушел его делать (поскольку это дело непростое). Бегом в комнату Juggs — она слева.

Не отвлекайтесь на всякие интересные штучки, украшающие эту артистическую уборную, а подойдите к гримировочному столику и подмените стоящий там дезодорант на Silicone Lubricant, который Ларри выдернул из сливной трубы своего туалета. Найдите Dildo за фальшивым стогом сена и выходите. Только обязательно нажмите большую красную кнопку рядом с пластинками.

Отлично, вы отключили свет! Внимательно рассмотрите софит. Помните, что еще нужно, чтобы девочки Juggs развеселились? Нужно, чтоб было тепло. Выкрутите из софита обычную лампочку и вставьте ту, что украли из столовой.

Закажите еще один замечательный коктейль (какое счастье, что его так трудно смешать!) и возвращайтесь в гримерную — включить софит снова. Пусть прогреется!

(Могу открыть страшную и неприличную тайну: в библиотеке на полке справа стоит чучело бобра. Если бедное животное подоить, то есть, щелкнув на нем, выбрать "Other...", а потом ввести "milk", в один из своих визитов в эту заветную комнатку вы увидите нечто потрясающее.)

Кроме того, здесь надо получить лимонный сок (он



пригодится в конкурсе на самое вкусное блюдо). Попросите у бармена Lime juice (если вы уже были на кухне и читали рецепт. Если нет — не забудьте сюда вернуться, когда прочтете!). Сока он не даст. Делать нечего, закажите крутой коктейль, но (внимание!) БЕЗ джина, БЕЗ сахара, БЕЗ содовой — короче, продолжайте, пока не останется один сок. Поскольку это все-таки коктейль, притом по спецзаказу, бармен послушно поставит сок перед Ларри — и дело в шляпе!

Прихватите Dildo — он прячется в окошке бара. Посмотрите левее и выше.

Сходите еще куда-нибудь, чтобы дать девочкам возможность подготовиться к выходу на сцену, и возвращайтесь. Что за прелесть эти Juggs! И как прекрасен Ларри, согласившийся выскочить на сцену и принять участие в представлении! И какой он молодец, что вовремя вспомнил про волшебную лампочку!

Не буду описывать, что началось, когда температура достигла критического градуса, — скажу только, что Ларри остался вполне доволен, и в каюту ему пришлось возвращаться опять нагишом. Похоже, он всерьез выходит на большую сцену: теперь на него налетела целая толпа японских репортеров со сверкающими вспышками.



Вряд ли ему польстил такой успех, но делать нечего — остается надеть очередной белый костюм и посмотреть, что осталось в салоне после страшных безумств в стиле кантри.

Поднимитесь на сцену (лестница справа). Возьмите забытый девушками пояс с лампочками и ступайте налево. Прихватите с приборной доски пульт дистанционного управления. Можете поупражняться в музыке, но Ларри туг на ухо, так что лучше спускайтесь и идите метать подковы (Horseshoes Competition).

Маленький Dildo прячется справа от очередного фонтана из шампанского. Подойдите к кентавру и подействуйте на него TMT Score Card. Правила есть правила, так что придется засовывать ее туда, куда положено (увы, вам перепадет не только засовывать карточку кентавру под хвост, но и доставать ее оттуда).

Вам выдали пару подков — дайте Ларри возможность швырнуть их и в очередной раз опозориться. Ну что делать, если он не способен выигрывать честно! На этот раз придется воспользоваться силой электромагнитного притяжения.

Достаньте карточку из кентавра и еще раз сходите в El Replicant Sculpture Garden. Если вы были внимательны, воруя отвертку, то заметили кончик здоровенного костыля, пробивший палубу и торчащий над лесами. Этот костыль и есть тот самый столбик, на который надо накидывать подковы. Подействуйте на него поясом с лампочками (Battery Powered Chase Lights). Обернули? Возвращайтесь к кентавру, засуньте карточку туда же, куда и в прошлый раз, и включайте волшебный пояс при помощи пульта (Turn On). Теперь можно и сыграть! До чего же он меткий, наш Ларри! Помогите ему вытащить карточку и прослушайте сообщение о том, что капитанша у него уже почти в кармане.

Tail Deck Bowling

Выясните, где проходит конкурс, и отправляйтесь туда. За носорогом лежит... что? Никогда не догадаетесь. Там лежит еще один Dildo!

Используйте TMT Score Card на огромном морже — под ноги Ларри выкатится шар для боулинга. Сыграем, проиграем и снова пойдем в комнату, где так славно проводил время Xqwzts.

Что мы здесь пропустили? Ага, вентиляционная решетка, похоже, снимается. Используйте на ней отвертку и заставьте Ларри заползти внутрь. Остановитесь на минуту и попробуйте представить план корабля. Где мы сейчас находимся? Да, да, мы находимся как раз над той запертой комнатой за столовой, из которой неслись такие волшебные звуки, разрывая сердце отторгнутого Ларри.

Ну что же, на этот раз на сцену надо выйти красиво. Щелкните на Ларри (найти его в темноте непросто — следите за курсором, Ларри свисает из вентиляции справа вверху). Нашли? Выбирайте "Undress" — дайте ему шанс разом окунуться в это море блаженства!

Черт побери! Ну почему ему так не везет?! Мало того, что он плюхнулся в самом непотребном виде на стол, где услаждали свой вкус члены общества любителей десерта, испортив им аппетит, мало того, что вышвырнули его хорошим пинком, — но ведь ему опять пришлось идти назад через все судно! А забрать одежду случая, конечно, не представилось.

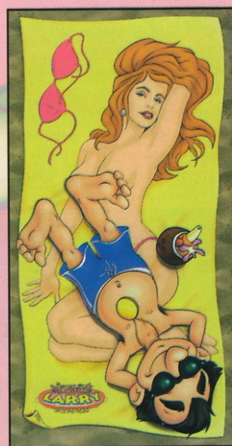
Разумеется, вам осталось встретить именно его — интенданта Питера. Похоже, на этот раз ему не пришло в голову потребовать у вас удостоверение.

Батюшки! Гордая дама в черном, поедавшая десерты вместе с другими эстетами, изящно разместилась на койке бедного Ларри (в самом начале эта леди со скорбным лицом помогала старичку в инвалидной коляске грузиться на пароход). Дама пришла неспроста — она хочет, чтобы Ларри оказал ей услугу. Красавица так обеспокоена, что ее вовсе не смущает странный вид Ларри. Напротив, она воспользовалась этим шансом, чтобы продемонстрировать, на что верный рыцарь может рассчитывать, если выполнит ее маленькую просьбу.

Конечно, Ларри на седьмом небе! Наконец-то его оценили по достоинству, и кто — шикарная великосветская дама, супруга миллиардера-судовладельца!

Проблема только в том, что леди В ЧЕРНОМ хочет от Ларри вовсе не того, что он подумал (и что он так хотел бы ей предложить), — она надеется, что этот недотепа поможет ей без лишних проблем избавиться от мужа.

Итак, сегодня ночью она





будет ждать...

Дама исчезла, обронив носовой платок. Его надо поднять, а потом одеться и вернуться в комнату, где недавно Ларри пережил очередной ужасный эпизод, оставивший его без одежды.

Хорошенько все осмотрите, особенно обратите внимание на стул у стола слева, на углу. Пахнет так же, как пахла таинственная женщина в черном, а под стулом лежит страховой полис на фантастическую сумму. Если муж мадам Бонинг умрет, она получит такие деньги, что даже у Ротшильда челюсть отвалится.

Можно попытать счастья и расспросить о ней интенданта Питера, но он словно онемел, даже номера каюты, где живет счастливая пара, не называет.

Шевели мозгами, Ларри!..

Наверняка вы уже заметили, что звонок с белого телефона поступает к Питеру, а уже он устанавливает связь с нужным абонентом. Позвоните Бонингу пару раз — почтенный старец пошлет Ларри подальше, но это неважно. Снова подойдите к Питеру и попросите проверить счет Ларри. Интендант уйдет копаться в бумагах, и у вас будет отличный шанс схватить его телефон и нажать на красную кнопку “LND” — на экране появится номер каюты, в которую был сделан последний звонок, и Ларри останется только сообразить, как прочитать номер (в конце концов он с этим справится).



Теперь ничто не мешает нам навестить скучающую пока-не-вдову в ее апартаментах.

Вот оно, счастье! Ночь, темнота, романтика и роскошная каюта, в которой Ларри ждет женщина, пригласившая его сама. А вот и постель, и прекрасное тело, едва различимое под белоснежной простыней. О Аннетта! Твой Ларри идет к тебе.

Прыгайте в постель и дайте Ларри наконец оттянуться! Тем более, что утром его ждет большой сюрприз!

Настало утро, Ларри решил взглянуть на прекрасную подругу, подарившую ему эту чудесную ночь, и...

Сюрприз лежит рядом со счастливым любовником, обмотанный трубками от капельниц, и, увы, уже не дышит. Ларри, как истинный рыцарь, выполнил просьбу возлюбленной!

Что касается прекрасной дамы, то даже ее слегка потряс цинизм, с которым Ларри совершил это дерзкое преступление. Какой тонкий расчет! Сердечный приступ, и никаких следов!

Осторожная уже-вдова вышвыривает одежду Ларри из окна (чтобы не оставлять улик) и отправляет его восвояси.

Ларри настолько устал от этих бесконечных нудистских прогулок, что ему уже совершенно наплевать, увидит его кто-нибудь или нет. Он готов в этом поклясться!

И зря. Маленькая девочка, задающая маме по его поводу самые наивные вопросы, — это слишком даже для него. Придется вам опять пережить пару более чем неприятных минут, прежде чем Ларри сумеет добраться до очередного костюма.

Наверняка вы догадались, что Ларри захочет сделать после этого первым делом — да-да, навестить Аннетт Бонинг, она ему кое-что задолжала!

Прекрасная вдова спряталась за фигурной решеткой и явно не хочет вылезать. Позвоните в звоночек и побеседуйте с ней. Неблагодарная особа и знать не хочет Ларри. Несчастный влюбленный был не более чем слепым орудием в ее руках (и ой-ой-ой каким слепым!).

Пусть Ларри отдаст Аннетт страховой полис, найденный среди остатков десерта. Ей все-таки не чуждо чувство благодарности — взамен герой получит полмиллиарда долларов в ценных бумагах. Вас это удивит, но наш романтик при этом испытает только разочарование — он хотел не денег, он хотел любви, причем сразу и много.

Делать нечего, пора вспомнить о капитанше и соревнованиях по боулингу.

Достаньте ключик, забытый йогом-иммигрантом. Он позволит Ларри забраться в пару служебных помещений, например, в Aft Hold (это на корме). Подействуйте на дверную ручку ключом (Custodial Key).

Вот это да! Какой потрясающий процесс! Где-то внизу неутомимые бобры вытачивают зубами кегли, приносят их наверх, а здесь специальное и весьма сложное устройство отправляет их на палубу.

Помните судьбу несчастной Пегги? Помните, как шар Ларри падал в море, минуя кегли? Ничто на свете не заставит его кидать точнее. Значит, надо, чтобы кегли сами улетали с палубы — например, чтобы их уносило взрывом... Откройте дверцу, за которой лежат кегли, и обрызгайте их дезодорантом. Возьмите платок, который Аннетт обронила в каюте Ларри, и подействуйте на него KZ Sexual Lubricant.

Возвращайтесь в кегельбан, добудьте из моржа еще один шар и... протрите его платком. Играйте! Какой разгромный счет! До чего же крут наш Ларри! Ну кто, как не он, по-настоящему достоин прекрасной капитанши?!

Осталось одно, последнее соревнование.

Captain's Cook Off

Кем только не был Ларри в этом путешествии, а вот поваром — еще нет. Придется испытать себя и на этом поприще.

Естественно, повару место на кухне. Кухня расположена прямо напротив входа в столовую с ледяной скульптурой. Оглядитесь. Малыш Dildo прячется там же, где и раньше, — в сардельках. Возьмите с одного из столов завернутую в газету рыбу (сама рыба вам не нужна), а с другого — соль и горшочек. Посмотрите, как работает потрясающая машина CaviarMaster 2000 (Operate). Интересно, сколько икры с ее помощью можно выдавить из одной рыбы?

Почитайте (Read) страничку, в которую была завернута рыба. Вот вам и рецепт! Нужно только найти молоко венесуэльского бобра, лимонный сок, соль,





плесень и кумкводы (ура, и соль, и кумкводы у нас уже есть! Надеюсь, что вы к тому же не забыли взять сок у бармена в салоне).

Помните кегли? Помните симпатичных бобров, которые доставляют их наверх? Где же взять бобровое молоко, как не у бобров?

Отправляйтесь в Lower Aft Hold. Откройте дверь заветным ключиком. Вот и бобры. Просто стадо бобров! Но как добыть молоко?!

Ну и вопросик. Вы что, не знаете, как добывают молоко? Метод добычи молока существует только один — дойка!

Щелкните на любом бобре, выберите "Other..." и наберите "milk". Надеюсь, у вас крепкие нервы. Это испытание не для хлюпиков! Нелегка ты, дорога к капитанше!

Когда Ларри придет в себя, отправляйтесь в библиотеку и найдите на правых полках наверху книжечку про немецкого авиаконструктора по фамилии Фоккер, а на полках слева, почти в самом низу — книгу про электромагнетизм (конечно, если вы не догадались сделать это раньше).

Ларри придется посетить еще одно служебное помещение, Forward Hold. Откройте дверь тем же ключом — Dildo за ящиками слева.



Чтобы чуть-чуть вдохновиться, можно сходить на мостик к капитанской каюте и посмотреть в турнирной таблице, как идут дела. Эге! Ларри нужно совершить последнее усилие, и он войдет в эту каюту долгожданным гостем. Приготовить жуткий сыр по рецепту из газеты — и все.

Щелкните на капитанской каюте, чтобы посмотреть, что ждет Ларри, когда он добьется своего.

А теперь навестим нашу старую знакомую, Дрю Бэрингмор, по-прежнему прохлаждающуюся у бассейна в компании любимого лэптопа. За это время к ней подобрался еще один Dildo — он в кустах справа.

Поговорите с Дрю. Надо, чтобы Ларри снова расположил ее к себе беседой о Фоккере. Девица уже готова навестить Ларри в его каюте, но, увы, ее одежда, как было сказано, заперта на складе, а без нее ей по кораблю не пройти (не все ж такие смелые, как Ларри!).

Еще раз спуститесь в Forward Hold, и Ларри крупно повезет — чемодан Дрю возьмет да и треснет его по голове. Остается только отнести "обидчика" к Дрю. Расскажите ей о своей удаче, и она послушно отправится с Ларри в его каюту.

Далее чистоплотная мисс Бэрингмор заберется в душ и будет полоскаться там до тех пор, пока Ларри окончательно не выйдет из терпения. Спустите воду в туалете — это доставит бедной купальщице пару неприятных минут, поскольку водоснабжение слегка нарушится, и ей придется с воплями вылететь из кабинки: вместо того чтобы весело посмеяться и поговорить с Ларри по душам на его уютной коечке, разъяренная дева уносится прочь, ругаясь не хуже пиратки Пегги. Выгляните ей вслед, выйдите из каюты и сразу вернитесь. За это время в душе наросла плесень — вот сколько сырости развела прекрасная Дрю!

Соскребите немного плесени (все, что осталось Ларри от очередного не слишком удачного романа) и идите на кухню — заниматься стряпней.

Щелкните на системе CyberCheese 2000 (на столе посреди кухни) и используйте на ней молоко (Venezuelan Beaver Milk). Ура! Готов бобровый сыр. Украсьте блюдо плодами кумквота — ну просто объеденье! Правда, с этой гадостью поварского конкурса все равно не выиграть. Нужен последний штрих — что-нибудь, что заставит строгих судей стонать и визжать.

Неужели так трудно догадаться? Возьмите Orgasmic Powder и добавьте щепотку.

Смело отправляйтесь на Captain's Cook Off и предлагайте судьям конкурсное блюдо. Само собой, эффект просто потрясающий. Судя по сучащим в воздухе ногам и вывалившимся судейским языкам Ларри выиграл — и выиграл не что-нибудь, а саму капитаншу, поскольку этот конкурс был последним.

Беседа с капитаном

Ну вот, можно смело подниматься на мостик и стучать в заветную дверь.

Ой, Ларри чуть-чуть поторопился! Предыдущий победитель еще только оставляет боевой пост — на носилках и уже под простыней. Может быть, кто-нибудь, увидев такое, даст слабину и повернет назад — но не Ларри! За это время он привык побеждать и может смело рассчитывать, что под простынкой окажется кто-нибудь другой. Входите!



Как во сне, Ларри поднимается по волшебной лестнице среди кувшинок, изумрудной травы, лазурных небес и прочих намеков на будущее блаженство — при этом он ухитрился всего один раз шлепнуться в воду. Выше, выше и выше, к прекрасной капитанше в полупрозрачных одеждах, покорно ожидающей своего повелителя.

Черт возьми! Да у нее совсем нету совести! Стоило ей увидеть нового победителя, как правила конкурса подверглись немедленному изменению, и теперь победа отнюдь не предполагает особого расположения с ее стороны.

Более того, прозорливая обольстительница немедленно поинтересуется у Ларри, как он выиграл LoveMaster 2000 — не смошенничал ли? Эту тему лучше сразу замять и поговорить с несговорчивой капитаншей о ней самой.

Оказывается, прелестная валькирия давно тяготится и этим лайнером, и бессмысленными круизными забавами. Она мечтает водить настоящий нефтеналивной танкер, большой, сильный и грубый.

Танкер! Ну что такое танкер для человека, который меньше суток назад угробил самого крупного судовладельца в мире?

Щелкните на капитанше, выберите "Use" и предложите ей ценные бумаги (Stocks), полученные от благородной вдовы.

Вот так. Ларри всегда добьется своего! Немного любви — не такая уж высокая плата за нефтеналивной танкер. Занавес падает, и последней фразой, которую мы услышим, будет: "А теперь, дорогой, надень-ка эти наручники!.."

— Наталия Дубровская

ТОРГОВАЯ КОМПАНИЯ

Ромик

117036, Москва, ул. Профсоюзная, дом 5/9
Тел. (095) 125-1444, 124-0300

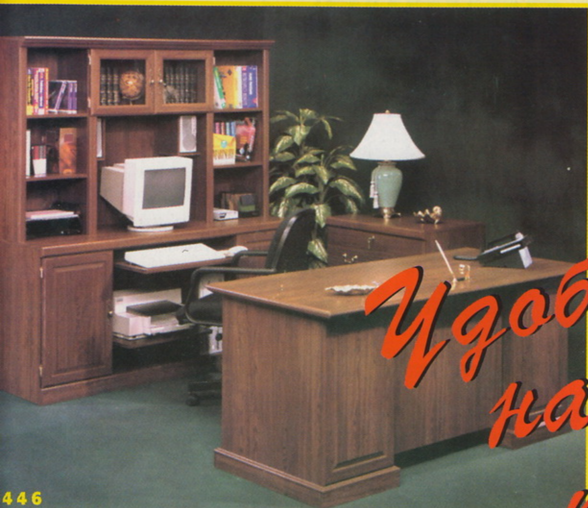
С 10 ДО 19
БЕЗ ВЫХОДНЫХ И ПЕРЕРЫВОВ

Приглашаем к сотрудничеству оптовых покупателей
Тел/факс: (095) 125-6971, 719-0231

SAUDER®



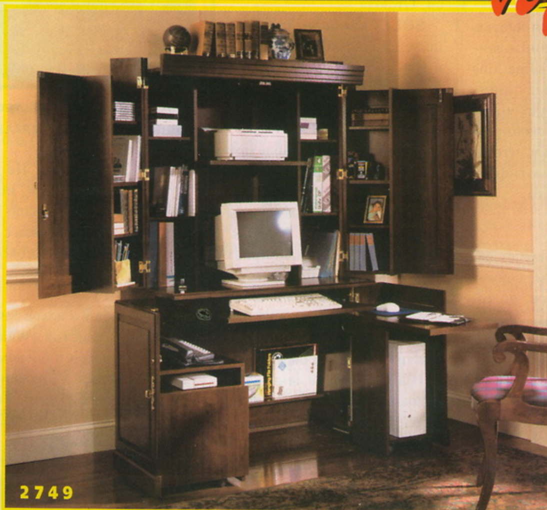








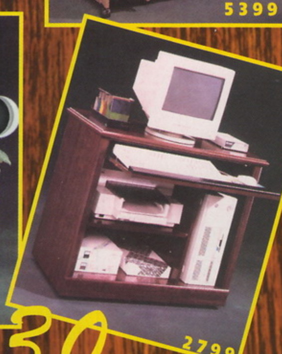
Удобно, надежно, престижно











Более 30 моделей

САЛОН МЕБЕЛИ
ведущих производителей

Ромик

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СТОЛЫ

3 %
Гарантируется скидка

Специальная скидка
при повторной покупке
3 + 2 %

Тел.: (095) 125-14-44, 124-03-00
ул. Профсоюзная, 5/9, ст. метро Академическая

Большой выбор рабочих кресел и стульев

В чужом краю, по заячьим законам...

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ TOONSTRUCK

Надеемся, любезные читатели (те из вас, кто уже засел за карамельно-садистскую игрушку под названием Toonstruck и как раз сейчас с переменным успехом "гасит" пушистое и ушастое местное население), вы не расцените эту попытку дать вам пару полезных советов как неверие в ваши силы. Нами движет исключительно невинное желание помочь вам в прохождении особенно заковыристых мест, в решении особенно забористых головоломок и в сохранении особенно ценных мозговых клеток для чего-нибудь более общественно-полезного. Мы их уже потратили, так почему бы теперь не поделиться мудростью в готовом виде, дабы вы не транжирили мозговой потенциал нации бог знает на что?!

Ну что ж, раз уж забросило бедного мультипликатора Дрю в благословенную Кьютопию, а вы беретесь его выручить — придется вам состряпать Кьютифаер, то есть отыскать для художника двенадцать предметов, находящихся в зависимости от той дюжины штучек, что использует в своей тарелке злобный Нефариус.

Двенадцать гадостей Нефариуса изображены на чертеже инженера Брикабрака — осталось найти соответствия. Если вы думаете, что зависимость должна быть обратной, то вы ошибаетесь. Все куда сложней: слово, означающее каждый предмет из тарелки Нефариуса, является частью фразеологизма, организованного по принципу "something and something" (вроде "кнут-и-пряник"); вторую часть этого выражения и надо разыскать Дрю Бланку, чтобы вставить в свой Кьютифаер на подобающее место.



Итак:

Sugar and Spice — насчет сахара Брикабрак сумел догадаться сам (наверное, до того, как потерял очки). Сахар — единственный элемент, который уже присутствует в Кьютифаере.

У Нефариуса (в страшной тарелке, разумеется) есть сердце (**Heart**) — выходит, нам надо искать душу (**Soul**). Внимание! Маленькая подстава! Никакой души во всем "Тунстраке" нет и не предвидится — зато есть камбала. Само собой, для нас, наделенных кристальной славянской soul и великим и могучим русским language, где все как слышится, так и пишется, здесь нет никакой connection. Зато покьютопиански "камбала" будет "Sole" — читается так же, как и "Soul", так что сгодится. Отсюда,

SOLE, камбала, обретающаяся в туалете на Заниду, — и есть та самая душа, которую надо вставить в Кьютифаер вместо сердца Нефариуса.

Во вражеском корабле присутствует шприц (проще говоря, **Needle**, игла). На этот случай в английском есть выражение "Pins and Needles", обозначающее то малоприятное покалывание, которое приходит на смену онемению в руке, когда ее отлежишь, или в ноге, когда отсидишь. Значит, ищем булавки — **Pins**?

Ищите, если не лень, — булавок в Кьютопии тоже не водится. Зато в мрачном царстве самого Нефариуса в большой чести боулинг. Опять непонятно? Серые кьютяне не ведают слова "кегли" и обозначают эти симпатичные штучки тем же словом, что и обычные булавки — PINS! Get it?

Лук (**Bow**) — ну, тут как раз по-человечески, ищите стрелу (**Arrow**). На стреле сидит



этакое унылое клювастое создание, питается падалью... Найдете.

Кинжал (**Dagger**). Не сказать, чтобы без затей, но тоже не напряжно — надо найти **Cloak** — плащ (снять с коекого, кому он не шибко нужен).

Теперь вещь и вовсе сомнительная — свисток (**Whistle**). Зачем он нужен в боевом корабле?! Ан нет — нужен! Он является частью выражения BELLS AND WHISTLES — "примочки и навороты", что-то вроде этого. Куда ж в наше



время без наворотов? Эти самые **Bells** (колокольчики, звоночки) "живут" на силомере в зале игровых автоматов, где хозяйничает пройдоха-осьминог и режутся в свои сладкие игры тупые кьютопианские медведи.

Молния Нефариуса — она и не молния вовсе (**Lightning**), а символ громового раската (**Bolt**). Раскат он или не раскат, а болт он и есть болт — а где болт, там и гайка: NUTS AND BOLTS — винты да гайки, самая основа чего-либо — как вам такое выражение? Выражение хорошее, но если вы по глупости устремились на поиски гаек, то быстро возвращайтесь назад и слушайте дальше. Гаек вам не найти, но на лесном перекрестке некто хвостатый, пушистый и красноглазый стережет — что?

ОРЕХИ! (те же **Nuts**). Вот теперь — вперед!



Соль (**Salt**). На нее один ответ — перец (**Pepper**). PEPPER-AND-SALT — "перец с солью", цвет такой смешанный, черно-белый. Перец (правда, большой и красный, а не молотый и черный) запросто можно найти почти там же, где и орехи. Вот взять!.. Но это потом.

Кусок полосатого флага (**Stripes** — полоски) в Малевелейторе Нефариуса так и просит на себя звездочек (штук пятьдесят)! Так он и называется, американский флаг, на своем родном языке — STARS AND STRIPES. Единственный способ получить необходимые звездочки — посетить Заниду, добыть звездюлей и быстренько собрать полученный результат — как водится, он будет весело вращаться вокруг головы жертвы.

Polish — гуталин (или лак, мастика, чистящее средство — все, с помощью чего наводят блеск): не вздумайте идти за щеткой или ботинком! Ищите... вертел!

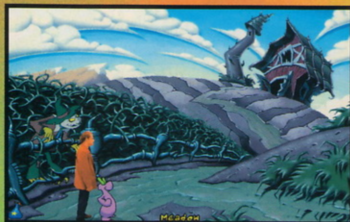


SPIT AND POLISH — это такой чистый, вылизанный (вообще-то Spit — это "плеваться"), с манжетами... Аккуратный, короче. Spit and polish. Но не искать же почтенному мультипликатору по всей Кьютопии плевки! Хоть ему и хочется домой, но не до такой же степени!

Spit — он же вертел, на котором вертят еду над огнем, или шампур, на котором ее над огнем... видимо, шампурят (?). Неважно, его и искать не стоит — он, считай, вас сам найдет. Увы...

Шар (**Ball**) — какой только дребедени ни набрал этот чертов Нефариус в свою тарелку! Зачем ему это паршивое ядро? Неужели только для того, чтобы заставить беднoго Дрю повсюду искать цепь (**Chain**)?

Что поделаешь — BALL AND CHAIN — ядро на цепи, которое вешали на ногу заключенным, чтобы те не убежали. Придется довершить комплект! Но цепь недалеко — ее можно честно выиграть у того же подлого осьминога из зала игровых автоматов.



Осталось разобраться с камнем (**Rock**). Ну, тут вы наверняка и сами догадались: что за проблема довесить к Rock — Roll? ROCK-N-ROLL — это он, он, родимый!

Правда, в этом обороте Roll — понятие неосязаемое, так что придется искать некое его материальное выражение.

Что же, **Roll** — это нечто вроде рогалика. Всего-то и надо, что тесто, да открытый огонь, да на что надеть... Ерунда, короче.

Все, теперь Дрю знает, какими должны быть двенадцать движущих моментов Кьютифаера — осталось их найти и установить в машину.

Могу дать кое-какие намеки по поводу того, как что добыть: между "понять" и "получить", увы, все равно остается дистанция огромного размера. Так что вот вам ненавязчивые подсказки по дальнейшему прохождению. Для удобства (своего) я их группирую по географическому принципу: надо будет — разберетесь.

Дворец

Отвратительный лакей в форме ступни о четырех пальцах никак не хочет уходить из комнаты со спортивными трофеями? Всего-навсего надо пробраться в погреб под королевской спальней, открыть люк в полу изнутри и вызвать несчастного камердинера звонком.

Чтобы попасть в погреб, установите ящики в трельяже в следующем порядке: верхний открыт, нижний открыт, средние закрыты (на это намекает невразумительная записка, прикрепленная к зеркалу) — полагаю, вы с этим справитесь.

Люк можно открыть при помощи нехитрого упражнения под названием "метание Флакса" — вспомните цирковое приспособление, именуемое "подкидной доской", и вы поймете, о чем я.

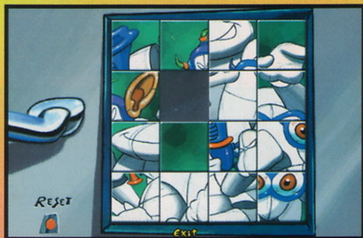
Шкафчик в холле открывается отнюдь не ключом, как вы подумали, а любым острым и длинным предметом, не забудьте наведаться во дворец, когда он у вас появится.

Пекарня

Раскрутите двух унылых лягушат-хлебопеков на тесто: они бы и так его делали, будь у них сливочное масло, а вот без него... Нет масла — нет теста!

Пивная

Наглая мышь, лишившая всех покоя, ныряя в рюмки и

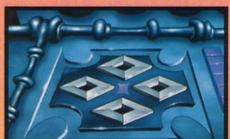


танцуя дикие танцы на столах, самым непристойным образом торчит от звуков органа. Увы, треснуть медитирующую мышку по башке молотком-мышеловкой самому Дрю не удастся — его руки будут заняты клавишами. Озаботьте этим Флакса.

Полученная от бармена-трилистника кружка здорово пригодится во дворце — собственно, только получив ее, и стоит идти в комнату с трофеями...

Костюмная лавка

Девица-читательница всегда готова махнуть книгу на книгу — ей все равно, что листать.



Костюм в принципе можно получить по ваучеру из спальни Хью, но на нем должна стоять печать. Намажьте королевскую рожицу на музыкальной шкатулке-усыплялке чернилами, и... Чернила (уж извиняйте) живут в тюрьме.

Костюм, который понравится пугалу Carecrow, — арлекин.

Зал игровых автоматов
Не стоит сдвигать медведей-геймеров — без толку. Лучше сыграть в единственную доступную (потому что с насилием — невыносимая для кьютянина нагрузка!) игру и... выиграть. Обязательно!

С силомером придется повозиться — нужен молот (вместо резинового, который вам подсунет подлый осьминог, заправляющий заведением). К молоту нужна соответствующая мускулатура...

Лужайка
Изображающий из себя непроходимого оптимиста депрессивный заяц хочет одного — попкорна! ПОПКОРНА!



ПОП-КОР-Р-РНА!!! Попкорн добывается из кукурузных початков путем нагревания на открытом огне. Початки начинают скакать и трескаться, распадаясь на составные зернышки (и страшно вонять — но до такого реализма компьютерные технологии, слава Богу, пока не дошли).

Поле
Тут растут початки и... есть пугало, которое жаждет переодеться.

Амбар до...
Первое, что здесь надо сделать, — это вовсе не починить маслобойку, а зачерпнуть ядреного навозца из бочки. Уже потом, танцуя от достигнутого, следует поискать что-нибудь железное в стоге сена — когда будет чем спровоцировать явление электромагнитной индукции.

Масло!!!

...и после
Осадомазохизмившейся парочке (овце с коровой) хочется чего-нибудь новенького и ужасного — приелись им эти плетки с цепями. Но что может быть страшнее каленого железа и колечка в носу? Только одно — щекотка, зверская, долгая, с использованием специальных приспособлений! Специальные приспособления для зверской щекотки обычно растут на пернатых.

В благодарность вам разрешат взять то, на что они пустили коняшку-маразматика.

Лесной перекресток
Только одно может смягчить сердце красноглазой белки — хорошая девушка. Девушку придется смастерить из подручных материалов (конечно, прочитав сначала соответствующую книгу!). Основная составляющая будущей белки лежит в шкафу. Хвост у нее вполне может быть сладким и розовым (на то она и Кьютопия!), а зубки — такие большие и белые, ну прямо клавиши от рояля!

Ахтунг! Здесь очень пригодится бывшая лошадь из амбара.

Еще лже-невеста должна прыгать... совсем как та посылка, которую Дрю нашел у дверей в паб.

Перец требует поливки во всех отношениях — особенно гнусная растительность вокруг него. Во что там превратился навоз в амбаре после того, как над тучной нивой просвистел Малевелейтор Нефариуса?

Путь на Заниду
Слоны любят морковку — это вы уже поняли. Слоны боятся мышей — это я вам подсказала. Слоны боятся ЖИВЫХ мышей — это уже толстый намек.

От хорошей дозы навоза в нос оживет любая, самая дохлая мышь — это уже официальное заявление, на случай, если вы абсолютно тупы в зоологии.

Заниду
В туалет (Fish Toilet) не попасть, пока не ударят часы.

Игровой унитаз не привести в действие без бухалки (вантуза).

Игру не начать без стартовой рыбы...



Камбала имеет ярко-зеленый цвет и проносится по стеклянным трубам быстрее всех.

Гимнастический зал. Искать общий язык с качками — занятие не для прибабахнутых мультипликаторов, поскольку в этом случае его просто не существует.

Тщеславный бульдог всегда готов продемонстрировать свое искусство... Что касается Дрю, то ему следует вспомнить изречение "не подмажешь — не поедешь"... и воспользоваться сливочным маслицем.

Когда тренер уйдет на орбиту, Дрю вполне может получить свою долю физического совершенства, воспользовавшись помпотроном.

Стервятник на указателе. Без затей: траваните его как следует! Он всегда не прочь отведать мясца, а уж во что вы мясо окунете — это ваши проблемы.

Магазин приколов (Wacme). Во-первых, здесь есть боксерская перчатка, высекающая звезды. Во-вторых, из машины в правом углу извлекается просто море полезнейших предметов — надо только получить право на ней сыграть. Именно это право по идее должно встретить Дрю на выходе из ирландского паба, если он правильно ответит на вопросы телефонной викторины.

Номер, по которому надо звонить, указан на бумажке, прилепленной у входа в гимнастический зал. Набирать смешанные цвета следует, быстро нажимая две соответствующие кнопки: фиолетовый=красный+синий, оранжевый=красный+желтый, зеленый=синий+желтый.

Ответы на викторину
Jim's fur: синий.

Warps' fur besides white: оранжевый.

Colour of fish on Guard's shoulder: left — желтая; right — красная.

Woof's collar: зеленый.

Sign for Jim's Gym in Zanidu: синий.

Sign for Wacme: красный.

Plant pots: фиолетовые.

Woof's fur: фиолетовый.

Mountains: оранжевые.

Gym floor: красный.

Уф! Телефон сами найдете. Осталось предъявить полученный приз в магазине.



Б.Б.Вульф и его логово
Зубастый сборщик пошлин хочет только одного: бутылочку хорошего красного вина, чтобы порадовать друзей. О том, что он собирается порадовать их и закуской, он предпочитает заранее не упоминать.

Бутылка поддельного шабли ждет вас там же, где и цепь, и колокольчики, и где медведи-игроманы упражняются в доброте и чистоте.

В случае, если вам покажется неуютным котел, куда мистер Вульф засадил вас в виде благодарности, рекомендую его (котел, само собой, — Вульф слишком далеко и занят строганием морковки) хорошенько раскачать — другого способа испортить волчий ужин у вас просто нет.

Обратите особое внимание на книгу о беличьих повадках и костер. Вино они все равно уже выпили.

Царство Нефариуса

Механический паук. Его надо свалить парадоксом типа "А и Б сидели на трубе" (что-то такое было в советской классике). Как я уже сказала, девица из костюмной лавочки охотно меняется книгами ("про белочек" — на сборник головоломок: честный обмен!).

Кегельбан. Милашка при входе явно считает прикид наших героев глубоко неприличным. Обратите внимание на остальных гостей — они так и ныряют в двери за ее спиной! Надеюсь, пугало уже поделилось с вами вечерним туалетом.

Что касается собственно игры, то тут правила суровые: кто первым встал — тому и тапочки, поскольку шаров, как и дорожек, на всех не хватает.

Ну что же, сделайте так, чтобы ближайший медведь-крохобор остался со своим шаром навсегда! Чтобы этот чертов шар так и прикипел к его лапам! Прилип, точнее. Приклеился.

Мы же обойдемся и без шара: если храбрый Флакс прижмет коленки к ушам, он превратится в идеальный (хотя и хныкающий) сфероид. Бедняга!

Тюрьма

Если уж угодили за решетку, выбираться будет нелегко: придется скостить себе срок. Система отсчета времени здесь электронная, а потому чувствительна к перепадам напряжения и прочим электрическим вывертам.

Покрытие на полу в камере синтетическое — прогуляйтесь по нему. Потрогайте счетчик. Прогуляйтесь. Потрогайте. Прогуляйтесь... Ну, вы меня поняли.

Пятнашки на стене придется решать самостоятельно — успеха!

Замок Нефариуса

Раз вы здесь — первый "компакт" позади, и теперь начинается самое интересное.

Сопливый кабан-тюремщик страдает от жуткой аллергии на пыль. Пыли полно в коврике возле камеры. Еще он очень любит поговорить о своих болячках, и в такие минуты забывает обо всем на свете.

Пылесос работает не только на вход, но и на выход! Кажется, кабан об этом не догадывается.

Советы, которые дает механическая птичка, относятся к набитому книгами шкафу на втором этаже. Слушать ее утомительно, поэтому вот вам правильный порядок:

синяя I, красная II, красная III, синяя II, синяя III, красная IV, красная II, синяя IV.

Рыцарь на полу в шашечку ЖЕЛЕЗНЫЙ! Магнит в инвентаре Дрю МАГНИТИТ! Главное — монитор настроить и препроводить лязгающие латы в нужное место.

Охранник при мониторе слаб на колыбельные: как услышит — сразу сопеть и причмокивать!



Дверь в виде дебильной клоунской рожи имеет своеобразную кодовую систему: надо точно повторять ее гримасы раз за разом, пока не откроется, причем каждый раз с самого начала. Начинать нужно с носа.

Живой клоун за этой дверью — редкая сволочь. Уложите его поспать. Он имеет обыкновение время от времени обновлять макияж, снимая нос и жмурясь. Нос... А в ванной наверху есть хлороформ...

Гелий из баллона прекрасно набирается в массу предметов — перчатку, например.

Чтобы выгнать пиранью из аквариума и получить заветный сундучок, придется воспользоваться дистанционным управлением и изменить условия ее обитания. Есть внизу, за камерой, такая заветная комнатка... Булавка, которой добрый клоун выкалывал глазки резиновым зайчатам, вполне может послужить рычагом для изменения климата в ближайших окрестностях.

Не старайтесь разбить лед. Не старайтесь лезть в кипяток. Старайтесь просто бегать побыстрее.

Кстати, там же, у климотрона, есть вентиляционная шахта. Осталось превратиться в муху (все необходимое имеется в инвентаре), и... Вперед и вверх!

А там — можно устроить потоп, пригласить охранников-аллигаторов из-за двери... Они, кстати, фигуристы никакие, а климотрон по-прежнему отлично работает.

Как достать кристалл из-под правой химеры на лестнице? Щелкнуть на левой и... обойти вокруг — через вентиляцию. И т.д.

Леечка еще при вас? Механический повар на кухне явно требует поливки, а аллигаторы-бильярдисты наверху — хорошего ужина. Фаршированная индейка им вполне подойдет, а фарш вы найдете в оружейной, где режутся в карты три головореза. Красные такие штучки, называются "тринитротолуол" (TNT).

К TNT надо подползать в ящике, и очень осторожно, шажками.

Вы уже пытаетесь завладеть темными очками? Что же, с кресла тянуться удобнее, а цветы-росянки трепещут при виде мух, особенно если не могут до них добраться. Что, теперь очки в вазу упали? А молот и стальные мускулы вам на что?

(Уф, конец уж близок. И трудное же это дело — давать намеки!)

Добрались наверх, а там решетка? И кнопка, до которой



Дрю никогда не дотянуться? Не пытайтесь изгаляться — на кнопки нажимают пальцем! Ничего, если палец будет железным и когда-то был составной частью рыцаря, а рука — деревянной, и ей когда-то играли в бильярд.

Голосовое устройство... Нюхнуть газку (желательно того, которым надувают воздушные шарики) — и сам черт не отличит, твой это голос, или тот, которого требует замок. Lugnut — вот герой, которого следует имитировать, нанюхавшись.

Что касается постылой гипнотизерши, то тут метод один — "кто с гипнозом на нас попрет, тот от гипноза и погибнет". На то и очки...

Полагаю, с кристаллами вы и сами разберетесь — не так уж их много!

Данные на мониторе должны быть следующими: ON, OPEN, OPEN, DEACTIVATED. Выключатели: верхние — вниз—вверх, нижние — вверх—вниз. Старт?

Надеюсь, я вас не очень утомила? Что до меня, так я страшно устала...

— Наталия Дубровская



Переведи меня через экран!

Я был исключительно умным ребенком — и в 9 лет читал "Алису в Стране чудес", что называется, "в подлиннике" (попробовал бы я этого не делать! О бедное, забытое, бесправное детство!). Если бы в те годы я знал, что такое компьютер, если бы кто-нибудь уже придумал хитрую штуку под названием "мультимедиа"!.. Если бы фирма "КомТех" уже разработала ***"Мир Алисы"****, а компания "1С" его выпустила — как они сделали это сейчас!.. Может, детство мое и не стало бы безоблачным — зато оно наверняка было бы ярче, музыкальней и чуть веселее — и, возможно, я бы раньше научился любить "Алису в Стране чудес"... и проклятый "инглиш", вот уже который год застревающий у меня в горле...*

Можно было бы поспорить, какая из английских книг является самой популярной среди переводчиков и читателей, но, кажется, и без спора ясно, что такой книгой всегда была и остается "Алиса в Стране чудес" Льюиса Кэрролла. В чем секрет ее популярности? На мой переводческий взгляд, в том, что "Алиса" — это квинтэссенция "пере"-вода. Уже ее английский оригинал был переводом с "детского", с "математического", с "философского", даже, если хотите, — с "английского", да и вообще с любого другого языка на язык слов, словосочетаний и образов, которые в данный конкретный момент занимают ваше читательское воображение.

Еще в школе, когда я только баловался изучением иностранных языков, и в институте, где меня учили переводческому ремеслу, мне доставляло истинное удовольствие взять какую-нибудь книгу иностранного автора в оригинале, положить рядом ее перевод на русский и сравнивать тексты подлинника и перевода — чтобы выяснить для себя, как "надо правильно" понимать иностранный текст. Вот только с "Алисой" все выходило как-то непонятно: все переводы на русский настолько разные, что мне до сих пор не очень ясно, как же все-таки "надо правильно"...

Подготовленный компанией "1С" (разработчик — "КомТех") CD-ROM "Мир Алисы" (называемый авторами "интерактивной образовательной программой") может сполна усладить не только пристрастную переводческую братию, но и многочисленных "алисоведов" и "алисолюбов" от мала до велика. Впервые на одном диске собраны полдюжины переводов "Алисы" на русский, каждый из которых хорошо знаком разным поколениям русскоязычных поклонников великой книжки. Лучшие иллюстрации прошлого столетия и современные, оживающие прямо на экране мультики, приятное и хорошо подобранное музыкальное сопровождение, песня Владимира Высоцкого из выпущенной двадцать с лишним лет назад пластинки про Алису, и конечно же — английский оригинал (кстати, весь текст можно полностью прослушать по-английски и частично — по-русски) и многочисленные лингвистические, исторические и прочие комментарии, — все это, вне всякого сомнения, привлечет внимание всей семьи — и детей, и родителей, и бабушек с дедушками.

Получился эдакий диск-томик из серии "Литературно-художественные памятники", когда, сидя у компьютера, ты можешь одновременно читать, слушать, видеть, чуть ли не осязать и обонять все, что связано с "Алисой" в ее оригинальном английском и переводном русском бытовании.

Возможности для сравнения текстов поразительны. Хочешь — читай (и/или слушай) только английский оригинал, хочешь — сравнивай его с одним из переводов: популярным и любимым детьми пересказом Бориса Заходера, сравнительно малоизвестным переводом раннего Владимира Набокова, филологически точным переводом Владимира Орла или впервые публикуемым переводом Бориса Балтера, хочешь — читай только русский текст! Вам будет также небезынтересно познакомиться с малоизвестными фактами биографии автора "Алисы" (которого, если вы еще этого не знаете, в действительности звали Чарлз Лютвидж Доджсон) и посмотреть видеозапись беседы Бориса Заходера о том, как и зачем он стал переводить "Алису".

Наиболее интересные в переводческом отношении места в тексте оригинала отмечены галочками, перышками и прочими значками, и при желании можно посмотреть, как одно и то же выражение, каламбур или игру слов переводили эти и другие переводчики. Вот тут-то и начинаешь понимать, почему с "Алисой" все было "как-то не так": у каждого переводчика был только ему/ей свойственный образный мир в его/ее русском для передачи игры слов











в английском. Жаль, что в "Мире Алисы" нет "записной книжки", чтобы можно было тут же вписать и свой вдруг счастливо родившийся по какой-то одним нам известной ассоциации "перевод".

Если, читая английский оригинал, вы "забыли", как переводится на русский то или иное слово, ну, например, "a", "the" или даже "and", то к вашим услугам всегда готов словарный перевод — достаточно указать на слово курсором. Воспользовавшись функцией "Поиск", вы сможете отыскать (и подсчитать) все встречающиеся в тексте знакомые и малознакомые слова, а с помощью словаря еще и составить свой сборник подобных слов (чтобы, наконец, их выучить).

Продвигаясь далее по тексту, вы без труда сможете записать собственный буквальный перевод "Алисы" — стоит только провести курсором по каждому слову оригинала! Не уверен, правда, что у вас выйдет гениальный текст. Можно также полностью узнать перевод некоторых особо трудных выражений, как это было в школьных учебниках. Есть и такие речения, которые без прилагаемого обширного исторического и литературоведческого комментария останутся и вовсе одним большим "темным местом". Тут-то до вас и дойдет, что во второй четверти в восьмом классе вы убили излишнее количество времени на дерганье соседки по парте за косички, вместо того



Глава седьмая, в которой...

thought Alice; "only, as it's asleep, I suppose it doesn't mind."

The table was a large one, but the three were all crowded together at one corner of it: "No room! No room!" they cried out when they saw Alice coming. "There's PLENTY of room!" said Alice indignantly, and

крепко спит, то, значит, не сердится".

Еще она заметила, что, хотя стол был очень большой и весь уставлен посудой, вся троица теснилась в уголке, на самом

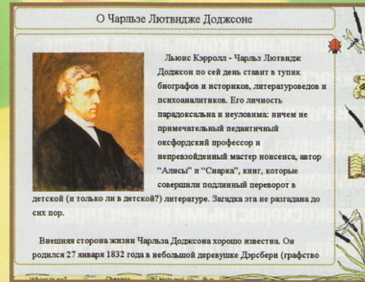
Retelling by B.Zakhoder



чтобы... в общем, того, о чем вам всегда говорили родители и завуч.

Впрочем, двуязычный "Мир Алисы" дает нам уникальную возможность проверить собственное чувство юмора и в русском языке: если, читая и сравнивая переводы, вы смогли узреть различные каламбуры или пародии, то, значит, вы не даром просиживали штаны на уроках "великого и могучего".

Мы все помним знаменитую фразу Алисы: "Кому нужны книжки без картинок?" и хорошо понимаем, что в книге про Алису в Стране чудес не обойтись без забавных картинок и иллюстраций. Путешествуя по "Миру Алисы", вы можете выбрать по своему вкусу либо авторские иллюстрации Льюиса Кэрролла, либо цветные рисунки Джона Тенниела, либо занимательные картинки Татьяны Ярыгиной, либо фрагменты из мультфильма "Алиса в Стране чудес", которые вы в любой момент можете еще и "оживить"! Попутно вы узнаете много интересного об авторах этих картинок, истории их создания и прототипах.



О Чарльзе Лютвидже Доджсоне

Льюис Кэрролл - Чарльз Лютвидж Доджсон по сей день ставит в тупик биографов и историков, литературоведов и психоаналитиков. Его личность парадоксальна и неуловима: ничем не примечательный педантичный оксфордский профессор и непревзойденный мастер нонсенса, автор "Алисы" и "Снарка", книг, которые совершили подлинный переворот в детской (и только ли в детской?) литературе. Загадка эта не разгадана до сих пор.

Внешняя сторона жизни Чарльза Доджсона хорошо известна. Он родился 27 января 1832 года в небольшой деревушке Дэрсбери (графство

Не пугайтесь, если по страницам английского и русского текстов все время будет ползать разноцветное семейство членистоногих и прочих тварей — они помогут вам со скроллингом текста. Просто потяните за жучка-паучка или щелкните на части этого



существа выше или ниже "талии" (ну-ка определите талию у жука!), — и текст сам поползет.

В некоторых местах по экрану начинают бегать и летать неопознанные объекты, типа синей гусеницы, улыбки Чеширского кота и прочих знакомых с детства "чудестранных" созданий. Эти включаемые и столь же легко отключаемые динамические эффекты переводят игру слов на язык зримых образов.

Поможет ли "Мир Алисы" разобраться нам в том, что за переводческую шараду загадал столетие назад девочке Алисе, своим соотечественникам-англичанам и нам профессор математики из Оксфорда? Думаю, что авторам проекта это удалось: уже в "Главе Никакой" Борис Заходер поражает нас новыми переводами заглавия бессмертной книги. Загляните в Зазеркалье и удивитесь неиссякаемым возможностям языка (и не только "великого и могучего")!

— Михаил Новиков

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium 100),
8 Мбайт RAM (лучше 16),
2-скоростной CD-ROM,
SVGA, звуковая карта,
Windows 95/3.1



Быстрый, большой, жесткий

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ GAME.EXE БЕРЕТСЯ ЗА ВИНЧЕСТЕРЫ

Производительность любого персонального компьютера определяется не только возможностями центральных устройств (памяти и процессора), но и в значительной мере характеристиками так называемой периферии, в частности — внешних запоминающих устройств. Большинство современных компьютерных систем оснащено высокоскоростными винчестерами объемом не менее гигабайта. Однако так было не всегда.

Материалы рубрики подготовлены Михаилом ПОДЧЕЗЕРЦЕВЫМ (тестирование), Денисом ШУШУНОВЫМ (текст) и Сергеем ЦУЛИМОВЫМ (фото).

Преданья старины глубокой

Думается, они не помешают. Итак, винчестер — устройство, пришедшее в мир компьютерной техники много позже появления первого компьютера. А проблема хранения информации без затрат энергии стояла всегда. Старшее поколение программистов хорошо помнит огромные стопки перфокарт и бобины с бумажными лентами, широко использовавшиеся на заре компьютерной эры. Немного позже появились ленты магнитные, барабаны, дискеты и даже жесткие диски. Последние употреблялись в дело пакетами по нескольку штук, однако размеры такого пакета были очень велики, а емкость — мала (из-за незащищенности магнитных поверхностей от пыли и физических повреждений).

В начале 70-х годов монстр компьютерного рынка компания IBM разработала первый прототип современного жесткого диска. Специалисты "Голубого гиганта" попытались увеличить плотность записи на единицу поверхности, а для того чтобы это стало возможным, сам диск был помещен в герметичный корпус. Это было огромное 14-дюймовое устройство, с возможностью хранения 30 Мбайт информации на каждой стороне единственного диска. (Кстати, с той поры и закрепилось за ним название "винчестер". Дело в том, что емкость накопителя 30/30 напомнила американским пользователям название популярной двустволки фирмы Winchester.) Первый же серийный накопитель — 3340 — был создан все той же IBM в 1973 году. Он имел емкость 140 Мбайт, стоил более 8 тысяч долларов и, это очевидно, предназначался только для использования в крупных вычислительных центрах. Спустя годы винчестеры приобрели вполне приемлемые размеры и стали вмещать намного больше информации, однако принцип их работы остался таким же, как и в "30/30".

Внутренний HDD: вид извне

Все существующие типы накопителей можно разделить на два класса: *HardCard* (в таких моделях накопитель и контроллер смонтированы на одной плате, вставляемой в слот системной шины компьютера) и *модели, в которых винчестер и контроллер разнесены и соединяются кабелем* (в большинстве бытовых компьютеров используются именно они).

Последние – внутренние HDD – и являются предметом нашего нынешнего рассмотрения. Первый параметр, "бросающийся в глаза", — это *форм-фактор* винчестера. Другими словами — длина, ширина и высота корпуса. Длина и ширина напрямую зависят от диаметра используемых дисков. Стандартными являются: 8-дюймовые диски (применялись в мини-ЭВМ 80-х годов. Теперь их можно найти разве что в каком-нибудь музее или на свалке внезапно разбогатевшего НИИ), диски 5,25 дюйма (выпускаются до сих пор — в основном для серверов или очень мощных рабочих станций, посему имеют соответствующие показатели: емкость — от 4 Гбайт и выше, интерфейс — FastWide SCSI-2 или Wide UltraSCSI), 3,5-дюймовые (составляют большую часть рынка винчестеров) и 2,5-дюймовые устройства (ориентированы на использование в ноутбуках, более ничем от 3,5-дюймовых не отличаются).

Высота накопителей зависит от количества используемых дисков. Для ее уменьшения и повышения эргономичности модели внешние поверхности дисков обычно не задействуются. На высоту существуют следующие стандарты: 3,5 дюйма (или 82 мм — так называемая "полная" высота), 1,75 дюйма ("половинная", стандарт для устройств с пятидюймовыми дисками) и 0,875 дюйма (размер "одна четверть", стандарт 3,5-дюймовых дисков).

Однако чаще всего форм-фактор определяют более грубо — в количествах разъемов 5,25 или 3,5 дюйма, которые будут заняты после установки такого диска. Например, форм-фактор 3.5x2 означает, что такой HDD занимает два стандартных 3,5-дюймовых разъема.

Логика...

Несколько слов об организации винчестеров на логическом уровне. Каждый диск считается раз-

битым на концентрические окружности, которые называются дорожками. Дорожки, расположенные на одинаковом расстоянии от центра на всех поверхностях, называют цилиндром. Каждая дорожка разбита на сектора. Количество секторов на дорожке определяется при логическом форматировании диска. На самом же деле разделение дисков на дорожки существует только на логическом уровне. Для того чтобы правильно позиционировать головку на нужную нам дорожку, в специально отведенное на ней место записывают служебные сервосигналы. Такой способ получил название "Voice Control" — из-за его схожести с позиционированием головки в большинстве музыкальных автоматов.

Возможен и другой способ: для сервоимпульсов выделяется одна поверхность, называемая сервоповерхностью (а соответствующая ей головка именуется сервоголовкой). Дорожки размечаются на сектора при форматировании диска. Строго говоря, существуют два уровня форматирования — физический и логический. Первый выполняется компанией-производителем. При этом на диск наносятся сервоимпульсы и другая служебная информация. Логическое форматирование выполняется пользователем средствами, предоставляемыми операционной системой.

...и физика

Рассмотрим как логическая организация накопителя соотносится с физической. HDD состоит из нескольких дисков, расположенных на одной оси. На диски нанесен тончайший (0,005 мм) магнитный слой. Раньше для этих целей использовали оксид железа (проще говоря, обычную ржавчину), нанесенный с помощью ферролака. Такая же технология применяется при изготовлении магнитных лент и дискет. Теперь напыляют слой кобальта, что позволило увеличить плотность записи на диск, хотя и несколько увеличило стоимость производства.

В обычных моделях диски вращаются со скоростью 4500 оборотов в минуту (некоторые современные модели могут иметь скорость вращения до 10000 об/мин). Привод дисков винчестера задействован постоянно при наличии питания. В так называемых "зеленых" компьютерах отключение винчестера достигается путем выключения его питания.

На высоте нескольких микрометров над дисками "парят" головки. Эффект парения достигается благодаря так называемой "воздушной смазке" — потоку воздуха, возникающему при большой скорости вращения дисков. В отличие от накопителей на ГМД, где головки прижаты к дискам, прикосновение головки винчестера к поверхности равносильно выходу его из строя из-за мгновенного разрушения магнитного слоя. Вот почему HDD так чувствительны ко всякого рода "встряскам" в рабочем состоянии (хотя производители прилагают все усилия, чтобы понизить эту чувствительность. Так, например, практически все современные модели могут выдерживать нагрузки до 100g во включенном режиме и от 300g до 500g — в выключенном).

Чтобы не портить диск в выключенном состоянии, на каждой поверхности существует так называемая "зона посадки" (landing zone) — место, которое не используется для хранения информации и в котором головки "имеют право" касаться диска. Туда они и отводятся при выключении питания (данный процесс называется "парковкой головок"). Передвигает головки в современных накопителях электромагнитный привод. В отличие от старых моделей, где этим занимался специальный шаговый двигатель, такой подход дает ряд преимуществ, в частности, автоматическую парковку при внезапном отключении питания. Изменился также метод позиционирования головок. Раньше для этого использовались два типа импульсов. Каждый импульс вызывал перемещение головки на одну дорожку вперед или назад. Теперь же применяется буферизация перемещений — головки сдвигаются сразу на несколько дорожек за один шаг.

Интерфейсы

Подавляющее большинство современных накопителей имеют либо SCSI-, либо IDE-интерфейс. Первая аббревиатура расшифровывается как Small Computer Standard Interface и представляет собой высокоскоростной интерфейс (последняя модификация — UltraWide SCSI-3 может передавать данные со скоростью 40 Мбайт/с). Однако большой производительности SCSI добивается не столько из-за скорости (первый стандарт интерфейса имеет довольно скромный показатель — 4 Мбайт/с), сколько из-за способа организации ввода-вывода. В отличие от IDE, который имеет ограниченный набор инструкций и часто при работе обращается к ЦП, SCSI большую часть времени работает с оперативной памятью, используя DMA. Он также позволяет создавать очереди из команд, но этим преимуществом может воспользоваться только многозадачная ОС (Unix, Windows NT/95, OS/2 и др.). К одному адаптеру можно подключить до 7 периферийных устройств. Причем это не обязательно должны быть НЖМД. Интерфейс включает поддержку практически всего спектра существующей на данный момент периферии.

Впрочем, нас будет интересовать только второй интерфейс, IDE, поскольку практически все домашние персональные компьютеры оснащены именно такими накопителями. Чем вызвана подобная популярность IDE? Ответ тривиален: дешевизной и простотой подключения устройств. IDE (Integrated Device Electronic) был предложен в 1988 году фирмой Conner Peripherals. Международный институт ANSI в 1990 году стандартизировал его под именем ATA (AT Attachment). Пожалуй, основной особенностью IDE было то, что он предполагал наличие контроллера прямо на приводе дисковода, а не на отдельной плате адаптера. Это позволяло использовать аппаратный кэш, и др. Для передачи данных использовалась 8- или 16-битная шина данных, вследствие чего скорость была относительно невелика: 5-10 Мбайт/с. Подключить к одному контроллеру можно было не более двух устройств. Ну а главным недостатком являлась, конечно, невозможность работы с дисками общей емкостью более 504 Мбайт. Связано это было с несогласованностью ограничений на число цилиндров/головок/секторов в BIOS и IDE.

Технический прогресс не стоит на месте, и рамки, налагаемые этим интерфейсом, стали чересчур тесны. Тогда-то фирма Western Digital предложила интерфейс EIDE (Enhanced IDE), который частично устранял недостатки своего предшественника. Одновременно с WD компания Seagate создала очень похожий интерфейс ATA-2, в котором помимо снятия ограничений на объем диска и приличного (до 11-13 Мбайт/с) увеличения скорости передачи присутствует возможность подключения до 4-х устройств, плюс включена поддержка CD-ROM-дисков в виде субинтерфейса ATAPI (ATA Packet Interface). Таким образом пользователи и производители получили в свое распоряжение интерфейс, отлично подходящий для обычного домашнего ПК.

"Хардов" так много на земле...

Предпринятое нами тестирование, как обычно, имело целью помочь покупателям сориентироваться в море всевозможных торговых марок и моделей — в данном случае накопителей. Однако мы не претендуем на роль конечного арбитра, ибо последнее слово все равно будет сказано вами, уважаемые читатели.

Почему тестировались именно эти винчестеры — с интерфейсом IDE и с объемом, лежащим в пределах 1-2 Гбайт? Причина проста: именно они составляют львиную долю современного рынка винчестеров России. Это связано прежде всего с повальным внедрением компьютеров во все области деятельности человека. Для небольшой рабочей станции или отдельного ПК оптимальным является именно IDE-накопитель с полезным объемом 1-2,5 Гбайт. Меньше — не имеет смысла из-за огромных скоростей развития мультимедийных приложений, графических операционных систем, всевозможных WWW-броузеров и прочих программ, отнюдь не экономящих свободное место на вашем диске. Однако всему есть предел. Как показывает практика — он находится как раз около 2 Гбайт. Иначе говоря, это тот объем, при котором вы не будете ни в чем себе отказывать и не бояться появления в самый неподходящий момент надписи "Cannot continue. Disk full?", обескураживающей своей безысходностью...

Как проходило тестирование

Тестирование проводилось на компьютере Pentium 90 с 16 Мбайт ОЗУ (Windows NT 4.0) с помощью программы CTL Bench HDD Test, созданной специалистами нашей лаборатории и фиксирующей значения соответствующих характеристик. Винчестер подключался как single к первому IDE-котроллеру, после чего производилась разметка и форматирование логического раздела в 1 Гбайт.

Во время тестов измерялись две наиважнейшие величины — **скорость передачи данных** и **время доступа**.

Если с первым параметром все более или менее ясно (он определяет скорость, с которой винчестер обменивается данными с компьютером; измеряется в количестве мегабайт, переданных за секунду; соответственно, лучшим по данному параметру считается винчестер, у которого он выше), то второй требует некоторого пояснения.

Дело в том, что обмен данными происходит не сразу, как этого хочет программа. После поступления запроса на считывание или запись данных, контроллер винчестера передвигает блок головок на нужный цилиндр. Затем должно пройти некоторое время, чтобы утихли колебания головок, вызванные перемещением. Промежуток времени от получения запроса до позиционирования и полного "успокоения" головок называется *временем установки* (seek time), а усредненное значение, соответственно, — *средним временем доступа* (average seek time). После этого необходимо найти сектор, с которым будем работать. В лучшем случае он сразу окажется под головкой, в худшем — придется пропустить целый оборот диска. Время, затрачиваемое на это, называется *временем ожидания* (latency time), а его усредненное значение — *средним временем ожидания* (average latency time). Суммой этих параметров как раз и будет время доступа.

К слову, здесь существует некоторая терминологическая путаница. Дело в том, что в нашем отечестве это время чаще всего обозначают как "access time", что значит "время доступа". Но фирмы-производители окрестили его "latency time" (время задержки). При приведении различных результатов мы будем придерживаться последнего термина. Очевидно, что по этому параметру лучшим является накопитель, показавший меньшее время задержки (доступа).

Характеристики проверялись в режимах чтения и записи данных. Затраты ресурсов при записи всегда несколько больше, чем при считывании информации. Получающиеся результаты не зависят друг от друга, но одинаково важны, из-за чего при подсчете общего рейтинга берутся с равными весами.

Для определения скорости передачи данных на диск записывался (после чего считывался) файл, размером в 128 мегабайт. Благодаря тому, что запись (считывание) производилась на последовательно расположенные цилиндры, достигалось максимально возможное для конкретного накопителя значение скорости.

При проверке времени доступа производилась запись (считывание) большого количества файлов небольшого размера, так как именно в таком режиме головки диска вынуждены перемещаться чаще всего.

Pro винчестеры: 2 contra 12



82560 A4

Диск ничем не выделялся и на всех испытаниях показал средние (или, если угодно, неплохие) результаты. Что, в общем-то, нас не удивило: Maxtor редко производит что-нибудь сногсшибательное. Впрочем, цены у накопителей этой компании традиционно низкие, а это приятно. Наряду с хорошей производительностью такая цена кажется еще более привлекательной. То, что Maxtor перешел под крыло Hundai, никак не отразилось на качестве его накопителей. Как и прежде, они являются идеальным выбором для человека, стесненного в средствах.



Bigfoot 2550A

По своим характеристикам этот винчестер чрезвычайно напоминает модель 82560 A4 от компании Maxtor. С другой стороны, если рассматривать его отдельно, то вряд ли можно догадаться о родстве с замечательным накопителем FireBall TM 1280A (см. ниже). Словом, 2550A оказался как раз таким, какими мы привыкли видеть накопители с маркой Quantum, — устройство недорогое, надежное и со средней производительностью.





Fireball TM 1280A

Как говорится, удивительно, но факт: винчестер превзошел все наши ожидания. Являясь детищем Quantum, он обогнал все прочие накопители этого разработчика по суммарной производительности. Еще недавно изделия Quantum ничем не выделялись на фоне накопителей таких гигантов, как IBM или Seagate, однако с появлением на свет серии Fireball позиции этой компании на мировом рынке стали выглядеть куда внушительней.



FireBall TM 1700A

Показатель скорости чтения TM 1700A вызывает восхищение, по всем же остальным характеристикам диск является середнячком. Если к тому же учесть, что по цене за мегабайт информации он находится на одном из первых мест, то целесообразность его выбора вызывает большие сомнения. По крайней мере, среди моделей этого класса есть много лучшие накопители, в чем вы скоро убедитесь.



FireBall TM 2110A

Семейство винчестеров Fireball славится своей скоростью, и эта модель не исключение. Звезд с неба TM2110A не хватает, но и обижать себя не позволит. Приличные скоростные показатели, большой объем и приемлемая цена делают его достойным представителем Fireball-сообщества.



M1623TAU

До недавнего времени фирма Fujitsu с собственными винчестерами на наш рынок не выходила, однако в нынешнем тестировании ее модели показали отнюдь не последние результаты, оставив позади изделия таких "зубров", как Seagate и Quantum. Неплохо смотрелся во время тестов и данный диск: в своем классе он уступает, пожалуй, лишь Quantum FireBall TM 1700A, а в чем-то даже и превосходит его.







M1638TAU

Этот превосходный накопитель получил целых два приза: "Наш выбор" — за производительность и "Лучшую покупку" — за превосходное соотношение цены к общей производительности. Никто из нас, признаться, этого не ожидал, но, как говорится, факты вещь упрямая...



Medalist ST31720A

Как ни странно, но в этот раз Seagate "ударила в грязь лицом". Представленные на тестирование накопители не только не заняли первых мест, но и откатились чуть ли не в самый конец. Хочется надеяться, что это лишь эпизод, временная сдача позиций, за которой мы увидим настоящую мощь этой фирмы, являющейся одним из самых опытных производителей винчестеров. Данная модель почти по всем показателям уступает накопителям от Quantum и Fujitsu.



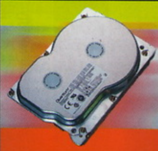
Medalist ST32132A

Seagate нас расстроила. Данный экземпляр в итоговой таблице находится на втором от конца месте, и этим, наверное, все сказано. Однако он чуть дешевле других накопителей своего класса, и это, в принципе, может служить ему некоторым оправданием.



Medailst ST52520A

Очень странный винчестер: при практически самой низкой скорости перекачки данных занимает одну из первых позиций по времени задержки. Может быть, эта модель рассчитана на использование там, где требуется быстрый доступ к небольшим порциям данных?.. При всем том диск имеет такую же цену за мегабайт, что и предыдущий, но, увы, обладает еще более низкой производительностью.



Sirocco 2550A

Характеристики этого винчестера почти совпали с показателями Medalist ST52520A. Однако разброс между скоростью обмена данными и временем доступа выражен более гладко; при этом очень велика цена за мегабайт, что, по нашему мнению, не позволяет диску с такой низкой общей производительностью конкурировать с более дешевыми винчестерами своего класса.



WDC A22100H

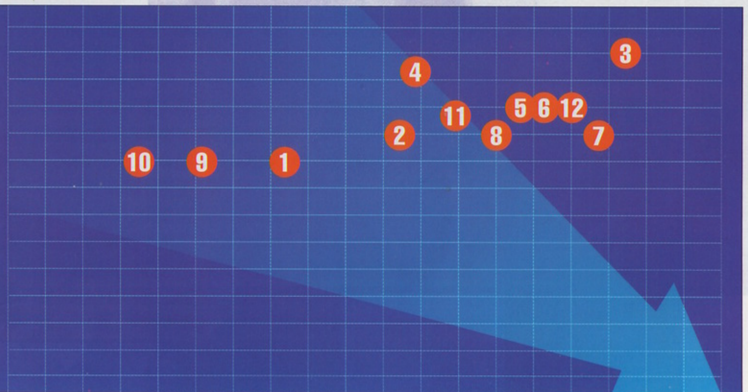
И, наконец, винчестер фирмы Western Digital. Последняя всегда славилась на нашем рынке благодаря безупречно качественным винчестерам. Данная модель не является исключением и по многим показателям оставляет далеко позади своих конкурентов. Правда, этот накопитель несколько дороговат, но, как известно, качество стоит денег... В целом же, винчестер оставил у нас очень хорошие впечатления.

Модель	Производитель	Емкость, Гб	Скорость передачи данных (чтение), Мб/с	Время задержки при чтении, мс	Скорость передачи данных (запись), Мб/с	Время задержки при записи, мс	Форм-фактор, Дюйм	Цена, $US
M1623TAU	Fujitsu	1.6	6.45	15.49	6.32	16.10	3.5	194
M1638TAU	**Fujitsu**	**2.5**	**5.75**	**15.82**	**7.49**	**15.92**	**3.5**	**274**
82560 A4	Maxtor	2.5	4.24	12.39	4.19	12.44	3.5	249
Bigfoot 2550A	Quantum	2.5	5.55	18.84	5.38	18.89	5.25	275
Fireball TM 1280A	**Quantum**	**1.3**	**6.42**	**14.76**	**6.01**	**15.02**	**3.5**	**195**
Fireball TM 1700A	Quantum	1.6	6.52	13.36	6.31	13.42	3.5	227
Fireball TM 2110A	Quantum	2.1	6.45	13.51	6.48	13.25	3.5	255
Sirocco 2550A	Quantum	2.5	5.18	14.18	4.98	14.17	3.5	305
Medalist ST31720A	Seagate	1.7	6.22	16.43	5.59	16.69	3.5	195
Medalist ST32132A	Seagate	2.1	3.74	19.91	3.66	19.29	3.5	220
Medalist ST52520A	Seagate	2.5	3.88	13.48	4.04	13.64	3.5	240
WDC A22100H	WD	2.1	4.37	12.13	7.06	12.19	3.5	274

"Наш выбор" и "Лучшая покупка" "Наш выбор"

В данной таблице представлены необработанные результаты проведенных тестов. В таком виде она несколько неудобна для восприятия, но дает возможность оценить качественные характеристики накопителей.

Цена/производительность



	Суммарный рейтинг, %	Цена за 1 Мб, $
1. 82560 A4	68.59	0.10
2. Bigfoot 2550A	77.36	0.11
3. Fireball TM 1280A	93.41	0.15
4. Fireball TM 1700A	78.14	0.14
5. Fireball TM 2110A	86.99	0.12
6. M1623TAU	88.75	0.12
7. M1638TAU	92.29	0.11
8. Medalist ST31720A	85.22	0.11
9. Medalist ST32132A	63.08	0.10
10. Medalist ST52520A	59.24	0.10
11. Sirocco 2550A	81.09	0.12
12. WDC A22100	90.07	0.13

КОМПАНИИ, *предоставившие для тестирования винчестеры*

"Макет" 263-1539
"Пирит" 115-7101
"Московский негоциант" 939-4606
Intercom 150-8212
ELST 170-6916
ASBM 111-0322
Hitachi 258-1853

Огромное спасибо всем!

В таблице отражено, пожалуй, самое важное для покупателя свойство — цена за мегабайт информации. Здесь же указывается соотношение между производительностью винчестера и его относительной стоимостью (характеристика, обычно называемая "price-to-perfomance"). Вычислять относительную цену необходимо для того, чтобы поставить в равные условия накопители разных объемов, иначе, как это нетрудно заметить, большие винчестеры всегда будут

Тест на чтение



Здесь представлены результаты тестов в режиме считывания данных. Для удобства рассмотрения в этой, равно как и в следующих таблицах, данные отсортированы, наилучший результат принят за 100%, а все остальные — за соответствующую долю от него. Суммарный рейтинг вычисляется из величин задержки и скорости обмена данными, взятых с равными весами, так как обе эти характеристики одинаково важны при оценке производительности винчестера.

Тест на запись



Таблица отражает результаты тестирования накопителей в режиме записи. Данные сгруппированы и обработаны тем же образом, что и в предыдущей таблице.

Суммарный рейтинг



Здесь сведены воедино суммарные рейтинги, вычисленные на предыдущих этапах. При этом результаты чтения и записи учитывались в равной степени, поскольку в среднестатистическом накопителе они должны соответствовать друг другу (например, никто не захочет приобретать винчестер, записывающий данные молниеносно, а считывающий их со скоростью флоппи-дисковода).

Сергей Смирнов

Смертельный джек-пот, или Охота на Аладдина



В то жаркое июньское утро конец света начался с одного, отдельно взятого магазинчика за углом моего дома, вернее — с одной банки пива...

Я сразу почуял неладное, как только сунул купюру в прорезь автомата. Тот заурчал, будто вулкан, готовый взорваться, а рекламная панель ярко вспыхнула перед тем, как выкатилась заветная банка, которой мне как раз не хватало для полного счастья... Невольно я протянул за ней руку — и, взяв, ужаснулся.

“ВАМ ПОВЕЗЛО! — гласила надпись на ее боку. — ТАИНСТВЕННЫЙ ПРИЗ ОЖИДАЕТ ВАС! Обращайтесь в региональное отделение фирмы по адресу...”

Адрес я не успел прочесть. Стоявшие по соседству — в одной электроцепи — игровые автоматы замигали, заискрили... Те, кто играл на них, удивленно зачертыхались.

— Ложись! — завопил я и, точно гранату, швырнул так и не початую банку с пивом в дальний угол, под пустые столы, а сам отпрыгнул что было сил в другую сторону.

Парень в черной джинсовой куртке, стоявший у ближайшего игрового автомата, замешкался. У меня на глазах экран перед ним лопнул, и ослепительная дуга искры, расщепившись, ударила его в обе руки. Парня отбросило от автомата — и в тот же миг все электричество вырубилось.

Я бросился к пострадавшему. Пульса не было, дыхания — тоже. Чувствуя себя убийцей, я взялся за дело с неистовым рвением.

— Ему слишком везло, — услышал я мрачный голос одного из завсегдатаев этого “уголка игр”. — Говорил ему: добром не кончится...

На этот раз в схватке с темными силами мироздания я оказался сильнее: парень вскоре задышал, и прибывшей на место происшествия “скорой помощи” не пришлось прохлаждаться, беря курс в направлении морга... Вскоре появился и мой куратор из Федеральной Службы Безопасности.

— *Это*, как я понимаю, случилось впервые, — с тревогой констатировал полковник, и на мой кивок мрачно добавил: — С завтрашнего дня все продукты, которые не имеют лотерейных кодов, будем доставлять тебе сами.

Я уже говорил в прошлый раз, что нам, ***конвергентам***, находящимся в эпицентрах неординарных самоорганизующихся структур Вселенной и потому способным предсказывать всякие чрезвычайные происшествия, нельзя участвовать в лотереях или играть на тотализаторе. Нам нельзя выигрывать. Ибо в случае удачи может произойти какой-нибудь катаклизм.

Но куда теперь деться от лотерей?! Даже в общественном транспорте компостеры обещают обладателю каждого десятитысячного билетика какой-нибудь кусочек полного счастья! Дело уже дошло до посетителей уличных туалетов. Скоро, не сомневаюсь, дойдет и до покойников в крематории: “Вы умерли в очень удачный день. Ваш гроб будет снабжен кондиционером фирмы...”



Я возвращался домой мрачнее тучи, решив в тот день более не испытывать судьбу и дотерпеть до глотка воды из крана на кухне.

— Господин Мансуров! — окликнули меня у самых дверей дома, и, словно очнувшись, я заметил у подъезда черный “ситроен” президентского класса.

Еще ни разу я не терял наблюдательность до такой степени... Около машины стоял холеный человек лет сорока, в светлом костюме и ярком галстуке.

— Хотите минеральной воды, господин Мансуров? — очень приветливо предложил он.

— Кто вы? — спросил я, подавив сильное желание оглядеться по сторонам.

— Представитель регионального отделения “Феникс-Гейм”. У нас возникла необходимость в вашей консультации... Не откажите в любезности. — И, видя, что я держу паузу, столь же мягко добавил: — Мы обращались в ваши спецслужбы. Отказа не было. Если у вас остаются сомнения, проверьте.

Я не стал проверять... Через четверть часа мы подъехали к воротам парка и, выйдя из машины, углубились в экологически чистое пространство. Мне полегчало. Минеральная вода тоже оказалась кстати. На одной из аллей меня дожидался босс покруче: за пятьдесят, благородные седины, сверкающие золотом очки, полный “Карден”, на правом запястье — часы



"Лонжин" последней модели.

Мой проводник достал из кармана черный "пенал" и, отойдя на три шага, "измерил" меня с головы до ног. На переднем конце пенала зажглась зеленая полоска. Меня явно проверяли на предмет подслушивающей аппаратуры.

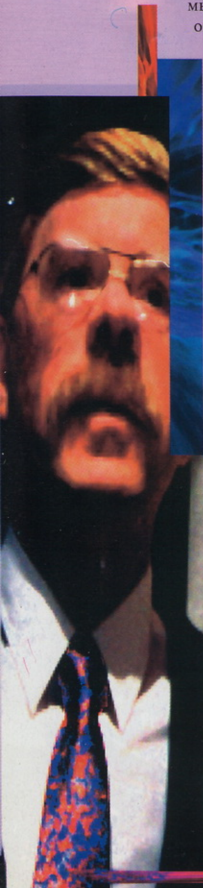
— Все чисто, — сказал молодой.

Босс кивнул, представился "вице-президентом" совета директоров, протянул руку и принес свои извинения.

— Мы вынуждены настаивать на конфиденциальности, — признался он. — Надеюсь, вы войдете в наше положение... Давайте присядем.

Он указал на ближайшую скамеечку. Когда мы подошли к ней, я заметил, что та окружена — в радиусе примерно полутора метров — лежащей на земле серебристой ленточкой. Это был тот самый глушитель видеосигналов, о котором я недавно слышал. Нашу таинственную встречу нельзя было заснять со стороны.

— Итак, господин Мансуров, мы знаем, что вы обладаете удивительными способностями... — вкрадчиво, но не льстиво, проговорил босс, — и находитесь под покровительством спецслужб. Мы не уверены в том, что вы сохраните в секрете полученные от нас сведения... Но все же рассчитываем на это.



— Как сложится, — пожал я плечами.

— О да! Я понимаю! — усмехнулся босс. — Итак, кое-что мы о вас знаем. Наверное, и вы знаете что-то о нашей компании...

"Что-то" я знал. "Феникс-Гейм" появилась всего четыре года назад, но уже вышла на третье место в игровом компьютерном бизнесе. Кроме того, именно эта компания создала огромную сеть игровых автоматов, которые теперь с успехом вытесняют примитивных "одноруких бандитов". Эти автоматы стоят в тысячах кафе и магазинах. "Вшитые" в них игры практически ничем не отличаются от обычных "писишных" игр. Ничем, кроме одного — искушения удачей, выигрышами — очень маленькими, маленькими, средними и — исключительно редко, но все же... — очень большими. Эти автоматы стали неотъемлемой частью новой торговой рекламы, стали мощной армией зазывал, привлекающих клиентов и покупателей.

На каждом уровне любой из игр есть сложная система поощрений, поблажек и призов. Угробил какого-нибудь особо жуткого монстра, добрался до сокровищ — приз или, на худой конец, зачет для выхода на следующую, более дорогую цель. Счастливчик получает в магазине скидку или просто презент. В итоге выходит, что если зашел в магазин или кафе и решил первым делом поиграть, то деньги как будто уже не главное — свою покупку получаешь едва ли не как награду в поединке, приз за ловкость, сноровку, внимательность, быстроту реакции, уровень интеллекта, наконец, — почти как олимпийскую награду. Эта хитрая торговая система, совмещенная с играми, стала будить в людях древнюю охотничью гордость тех, для кого магазином был лес и кому за вырезкой приходилось ходить не с бумажником или кредитной карточкой, а с копьем или луком...

— ...Сегодня утром с вами случился инцидент, который убедил нас в том, что мы не ошиблись в выборе, — сказал босс. — Я открываю вам первую тайну, которая еще не известна ни конвергентам, ни их кураторам из спецслужб. Тот человек, который едва не погиб и которого вам удалось вернуть к жизни, был весьма удачлив до поры до времени. Верно? Он звезд с неба не хватал, но бесплатной пачкой сигарет или банкой пива был всегда обеспечен... Странно, не правда ли?



Признаюсь, у меня мурашки побежали по спине.

— Наш исследовательский отдел выявил пока примерно полторы сотни таких "баловней судьбы" по всему миру. Они ***постоянно*** удачливы.

— Может быть, просто старательны? — осторожно заметил я.

— Это было бы ***нашим*** счастьем, — усмехнулся босс "Феникс-Гейма". — У нас все автоматы на контроле. В таких случаях мы начинаем вести интерактивный диалог и усложняем задачу... Я вижу в ваших глазах дурное предчувствие и готов подтвердить его... Эти люди вам не конкурен-ты. Пока. Они действительно способны интуитивно проникать в вероятностные системы, заложенные в игровые программы. Они — экстрасенсы низшего уровня. Узкая специализация. Но, надо признать, эти люди — новый феномен. Вы согласны?

Я невольно огляделся по сторонам. Тихая аллея парка казалась райским уголком. Но за пределами райского уголка мир снова сокрушительно преображался, ибо всякий "новый феномен" подобного рода мог в одночасье изменить всю цивилизацию до неузнаваемости.

— Мы называем их "москитами", — сказал босс, дождавшись, пока я разведу руками.

— Так это ***ваш*** способ борьбы с "москитами" — взрывать автоматы? — поинтересовался я.

— Это хороший совет, — спрятав улыбку, ответил босс. — Нет. На этот раз, похоже, сработал тот самый эффект, которого опасаетесь вы, конвергенты. Вы оказались рядом с "москитом" в тот момент, когда обоим улыбнулась удача. Мир не выдержал — и немного встряхнулся... Но теперь появился некто, кого мы назвали "Аладдином". И вот с ним-то хлопот уже не оберешься. Поэтому мы и обратились за помощью к вам.

Тут босс повернулся ко мне всем своим грузным телом и внимательно посмотрел мне в глаза, а потом придвинулся ближе, почти вплотную, будто нас, окруженных серебряным кольцом, могла-таки услышать какая-нибудь нечисть.

— Речь идет о "суперджек-поте", — начал он. — Три миллиона долларов. Вы знаете, как его заработать в нашей системе?.. Вы бы смогли. Для этого необходимо на контрольных уровнях семи игр, имеющих высший рейтинг, показать лучшее время, которое должно продержаться неделю. При этом надо сыграть в семи разных местах с промежутком не более, чем сорок восемь часов. Теперь представьте себе такую волшебную сказку... Появляется Аладдин, который в одном месте, например в Каире, набирает лучшее время в игре "Tomb Raider 5". Вводит в автомат свой секретный код и фиксирует его на своей магнитной карте. Потом джинн переносит нашего Аладдина в Касабланку, где спустя всего несколько часа, в одном из супермаркетов, он набирает лучшее время в другой игре и вновь фиксирует результат на своей карте. Через день он появляется в Стокгольме. Делает все быстро и мгновенно исчезает... У нас нет возможности засечь его и начать слежку. Сеть автоматов слишком широка. Издержки развития. Полагаю, перспектива вам ясна...

— Перспектива для

вашей фирмы ясна — придется отдавать три миллиона, — заметил я. — Если он просто гений, то я лишь могу вам посочувствовать. То, что он скрывается от вас, вполне естественно. Мало ли что... Если он конвергент-злодей, то... — Тут я замолк, пытаясь вообразить, а вернее внутреннее смириться с масштабами возможной катастрофы — потопа или превращения Земли в сверхновую звезду. — То тогда... возможно, я попытаюсь что-нибудь сделать для фирмы "Феникс-Гейм".

Теперь это название звучало очень символично.

— Мы будем вам очень признательны, — мрачно вздохнул босс. — В конце концов вы правы: три миллиона не главное. Их можно отдать хорошему и очень умному человеку. Хуже другое... Сейчас я раскрою вам большой секрет фирмы. — Босс надвинулся на меня, как танк. — Хотя бы этот секрет я прошу вас не доносить до ваших опекунов...

Я смотрел боссу в глаза, не мигая и пытаясь изобразить из себя бесстрастное изваяние Будды.

— Дело в том, что мы держим в штате компании несколько очень способных игроков. Мы называем их "гончими". Задача их проста. Как только кто-нибудь достигнет лучшего времени, мы спускаем их с цепи... Наши "гончие" изо всех сил стараются обогнать "чужака" и побить его рекорд. До сих пор им это удавалось... самое большее — за сутки. Уверяю вас, никакого мошенничества. Абсолютно честные "бега". Просто фирма заботится о своем благополучии. В конце концов джек-пот должен быть скорее легендой, чем реальностью. Одного-двух раз безумной удачи за всю историю человечества — вполне достаточно. Вы согласны?

— Неужто ваши "гончие" выдохлись?

— Дело обстоит куда хуже. Они сумели обогнать Аладдина, но их время не фиксируется в мировой сети "Феникс-Нэт". Вы забыли, что Аладдину помогает джинн из лампы. Он обладает неким "ключом", блокирующим обгон.

"Что-то новенькое из маргинальных технологий, — подумал я. — Возможно, очередное изобретение киберсекты "старьевщиков".

— Возможно, — кивнул босс, когда я поделился с ним своей гипотезой, — но от этого не легче. Мы сейчас не можем обнародовать ситуацию. Могут всплыть наши маленькие секреты. Легко потерять лицо.

— Думаете, так уж страшно потерять лицо перед концом света? — мрачно усмехнулся я.

— Даже после... Как тогда вас смогут признать на Страшном Суде? — не менее мрачно усмехнулся босс. — Этого парня надо остановить во что бы то ни стало. Вся надежда на вас... сначала мы обратились к Рихарду Лукасу. Вы его наверняка знаете.

Как же не знать Рихарда! Лучший конвергент Западной Европы.

— Он подумал и сказал, что Аладдин скорее всего закончит дело в Варшаве или в Москве, и отправил нас к вам.

— Сколько у нас времени на разбег? — спросил я, сдерживая приступ тщеславия.

— Может, двое суток. А может, сутки. Вчера он отметился в пятый раз. В Торонто. Последний бросок он наверняка совершит в каком-нибудь большом супермаркете, где много народу. При свидетелях. Кто-нибудь из его людей обязательно будет снимать его победную игру на видеокамеру. Мы не сможем доказать мошенничество, не раскрывая собственных уловок. Понимаете?

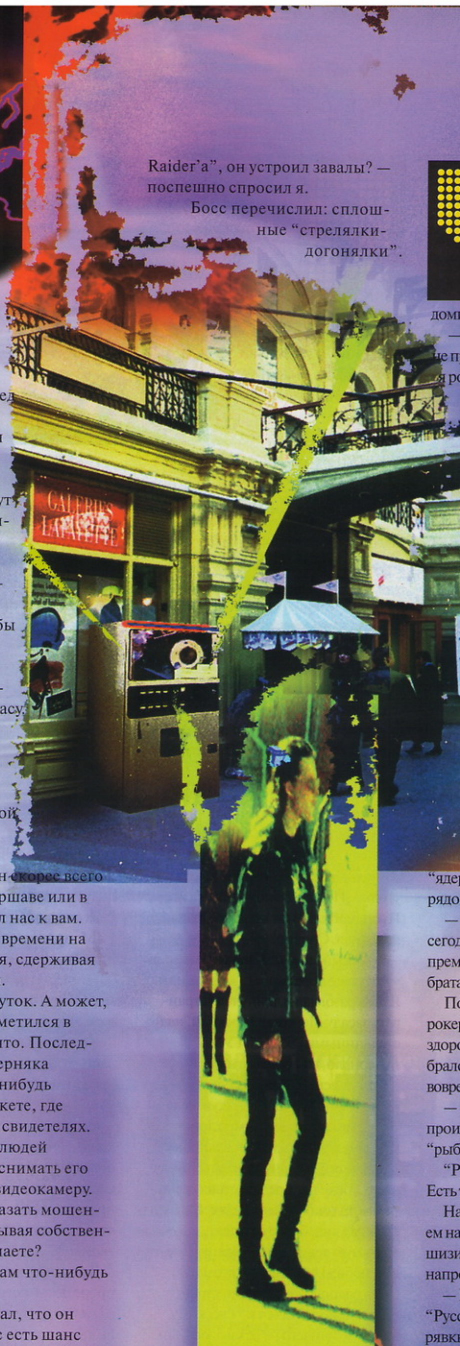
— Лукас сказал вам что-нибудь еще?

— Да. Лукас сказал, что он очень опасен. У вас есть шанс спасти нашу фирму, вашу Москву и, возможно, весь земной шар.

Я вновь невольно огляделся вокруг. С одной стороны по аллее приближались трое подростков в полном рокерском облачении. С другой стороны, на скамеечке, неподалеку от нас, за время разговора успела примоститься команда пенсионеров-доминошников.

— В каких играх, кроме "Tomb Raider'a", он устроил завалы? — поспешно спросил я.

Босс перечислил: сплошные "стрелялки-догонялки".



Эти игры можно было теперь исключить из списка возможных причин грядущего катаклизма.

— А теперь убирайте всю вашу декорацию и быстро исчезайте! — приказал я боссу. — Ждите меня у выхода!

Он хлопотнул бровями, разинул рот, но... оказался-таки догадлив.



Через полминуты во Вселенной осталась только скамейка с конвергентом, подростки и безобидная команда престарелых доминошников.

— Хорошая погода, джентльмены, не правда ли? — слегка фрустрировал я рокеров, когда те проходили мимо.

— Кому как... — мрачно буркнул один из них, и я, пожалуй, согласился бы...

— Постойте, джентльмены. Я — корреспондент Би-Би-Си. Что вам в России не хватает сегодня для полного счастья?

"Джентльмены" тормознули и смерили меня на предмет утилизации. Я не стал озираться, чувствуя всей своей экстрасенсорной печенкой, что мои ангелы-хранители из ФСБ где-то поблизости и в обиду не дадут.

— Пивка бы... — пробурчал тот же.

— Какого?

— Да хоть "Жигулей"...

Корча супервежливую бибисишную мину, я про себя чертыхнулся: Аладдин со своей "ядерной" лампой был уже где-то рядом.

— Прекрасный ответ! Сотый за сегодня. Вам повезло. Получаете премию... Как раз по бутылке на брата.

Пока ошалевшие от счастья рокеры считали полученные за здорово живешь денежки, я подобрался к доминошникам. И очень вовремя!

— Русский бизнес! — гордо произнес один старичок и сделал "рыбу".

"Русский бизнес"! Ну, конечно! Есть такая игра у "Феникс-Гейм"!

Наверно, с неменьшим удивлением наблюдали рокеры, как добрый шизик из Би-Би-Си рванулся куда-то напролом через кусты.

— Где у вас ближайший автомат с "Русским бизнесом"? Везите туда! — рявкнул я, ныряя в "ситроен" к боссу.

— Нам передали, что два часа назад он отметился в Санкт-Петербурге, — с тревогой сообщил босс. — Причем в супермаркете аэропорта...

— Начал спешить. У него растет искушение, — заметил я.

— Вы уверены, что он появится теперь в Москве, а не в Гонолулу?

— У него уже нет денег на дорогие билеты. Осталось только на пиво. К тому же его интересует ваш "Русский бизнес".

— Вы полагаете, что главное не дать ему войти в эту игру?

— Я полагаю, что главное — не дать ему выпить пива, — ответил я.

Больше вопросов не было. В ближайшем супермаркете, где был установлен "Русский бизнес", служба охраны уже оцепила автомат. Покупатели, струхнув, покинули здание. Меня встречали, как мастера саперного дела.

"Русский бизнес" — обычная стратегическая игра, вроде древней "Монополии", только со стрельбой и взрывами. На то и "Русский бизнес". Покупаешь, продаешь, строишь. А по ходу дела выезжаешь на "стрелки", разбираешься с рэкетом, мафией, ОМОНом и другими крутыми парнями. Игра как игра, но мне нельзя было показать себя в ней слишком умным и удачливым бизнесменом. Нельзя было на этом коммерческом автомате выигрывать призы — машина могла взорваться, не успев выдать нужной информации... Могло рухнуть и все здание. Игра нужна была мне только для того, чтобы интуитивно, по-конвергентски, определить местонахождение Аладдина. Поэтому моя стратегия была архисложной, но по-нашему-то — сверхпростой: суметь все купить и все тут же "пропить". Воистину "Русский бизнес"!

Пока играл, погода стала внезапно портиться. Это было первым предупреждением. Осталось выяснить — кому: мне или приземлившемуся в Москве Аладдину.

Наконец, не выдержав моих издевательств, машина огрызнулась: "У вас остался один доллар. Вы идете в ГУМ. Ваши действия?"

"Как раз на банку пива", — подумал я, облизывая пересохшие губы.

И тут мня осенило!

— Он в Москве! — заорал я. — На подходе к ГУМу!

В центр я летел уже на милицейской машине с мигалкой. "Ситроен" мчался следом. Мрачные тучи тем временем сгущались над Москвой. Стала посверкивать молния. Обычный, в общем-то, феномен. Кто мог предполагать, что на этот раз обычная гроза могла наконец стать предвестием светопреставления...



Аладдин был верен себе, выбирая для очередной акции крупный магазин: толпа, суета... легко появиться и сразу исчезнуть, никакого джинна не нужно. ГУМ был достойным завершением грандиозной комбинации.

— Где у вас тут автоматы с "Русским бизнесом"? — спросил я босса.

— Здесь их шесть штук... — тяжело вздохнул босс. — На всех линиях... На всех этажах.

Я напряг мозги... или печенку.

— Тогда мне нужен автомат с пивом, который стоит около "Русского бизнеса". Ближе всех остальных.

— Оцепить? — спросил меня командир омоновцев, дожидавшихся своего дела в автобусе.

— Ни в коем случае! — сделал я страшные глаза и обратился к своему куратору из ФСБ, который тоже не мог остаться в стороне от возможного конца света. — Скажите руководству ГУМа: человек, который возьмет банку пива после меня, должен считаться стомиллионным покупателем. Вот его-то и надо сразу оцепить — оркестром, девушками, цветами, подарками... Всем, чем угодно. И как только — так сразу... Пусть мобилизуют весь свободный персонал. Срочно!

Нужный автомат быстро нашли, и мне тут же передали его координаты. Я всех разогнал и двинулся устраивать засаду. Небо над Москвой, над стеклянными сводами ГУМа почернело, как необъятный синяк. Молнии вспыхивали все чаще. Мне показалось, что толпы покупателей, увлеченных низменными хлопотами, замедлили свое коловращение. Многие с тревогой поглядывали вверх. Тяжелые предчувствия зрели.

Я встал около гумовского мостика и сделал вид, будто ожидаю любимую девушку, погрязшую где-то в ее любимых товарах. Автоматы были расположены очень удобно: чтобы приблизиться к "Русскому бизнесу", ничего не оставалось, как пройти мимо электронного ящика с пивом...

Жажда стала невыносимой, но я терпел, пропуская к автомату простых "неудачников", не знающих о своей неудаче, зато с наслаждением отрывающих язычок от банки... Я знал, что без приза мне теперь не уйти... только бы небеса не рухнули наземь...

И вдруг я увидел Аладдина.

Он шел неторопливым, спокойным шагом. Но явно волнуясь...

Я осторожно огляделся и не заметил его "группы поддержки".

Хотите верьте — хотите нет, Аладдин выглядел просто рокером — наглым бледнолицым шестнадцатилетним юнцом с длинными до плеч, редкими, светлыми волосами. Он был одет с головы до ног в черную кожу с батареей заклепок общим весом не менее трех "кэгэ". Его пижонские сапоги сверкали латунными носами.

Приближаясь, он смотрел не на игровой автомат, а на автомат с пивом. Так же как и я, он облизывал пересохшие губы. Я подумал, что у него осталось "два доллара", чтобы прийти в ГУМ: на один взять себе пива, а на второй — выиграть три миллиона...

Я подал условный знак невидимым силам быстрого развертывания и сделал шаг к автомату.

"Только бы не джек-пот!" — взмолился я, предчувствуя, что небесная молния ударит меня прямо в темя.

Банка выкатилась, я взял ее дрожащей рукой... Аладдин остановился за моей спиной... Я сделал шаг назад, освобождая ему пространство, и едва сдержался, чтобы не произнести вслух: "Теперь твой ход!".

Твердой рукой он сунул бумажку в прорезь... и я отступил еще на шаг.

Автомат заурчал... Банка выкатилась... И вдруг на передней панели засверкали огоньки, и загорелась надпись: ВАМ ПОВЕЗЛО! У ВАС ДЖЕК-ПОТ! ВЫИГРЫШ — ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ГОДА!

Аладдин замер...

В тот же миг на весь ГУМ раздалась веселая музыка, и со всех сторон к "счастливчику" ринулись красивые девушки с шариками и цветами, а следом за девушками — крепкие ребята в белых сорочках и с черными "бабочками".

— ГУМ приветствует стомиллионного покупателя! — грянул глас небесный.

"Никакой выдумки!" — ужаснулся я.

Аладдин повернулся ко мне, словно механическая кукла. Он был бледен, как смерть.

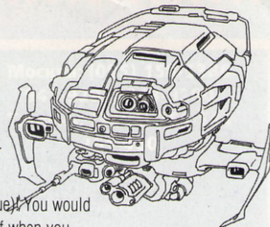
— Тебе повезло, парень, — невольно пробормотал я.

Шарики, девушки, подарки — все завертелось у меня перед глазами... И вдруг все так же в один миг разлетелось в стороны.

На лбу у Аладдина вспыхнуло красное пятно. Он вздрогнул и упал навзничь.

И я успел подумать, что следующая пуля — моя. В конце концов Вселенная должна защищаться от тех, кому слишком везет в игре... Иначе и в самом деле не миновать конца света...

In This Issue



Cover Story

Nikita, the first and so far the only Russian PC game-producer to enjoy success with a Western publisher (have you played Twigger lately?), has found one more publisher in the West for **Parkan**, its brand new game destined to a considerable success in the world market. What makes us to be so sure? It is the best mix money can buy. You may put aside Wing Commander, Quake, Privateer, Civilization, Star Control 2, and a couple of other all-time favorites merely to have all their advantages in a single game package. And it is Parkan! The Russians are coming!



Doka, a Russian company that is rather famous on the Russian market, came up with **Desert SnowStorm**! Until now Doka has been known to Western gamers only by its Total Control, a cute homemade strategy. The new project appears to be a quite realistic full-size strategic replay of the 1991 Desert Storm US military operation in Iraq. Consulted by Russian military analysts Doka programmers have created an impressive show of modern Western and Russian military hardware. Presented at two military shows outside Russia Desert SnowStorm has already raised interest among serious military analysts in Russia and abroad.

Strategic Games

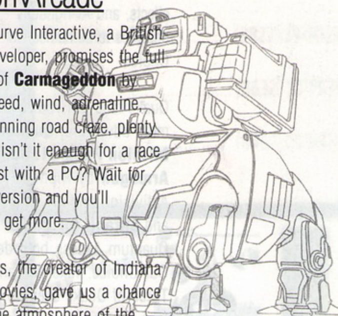
Those who have never played Theme Park by Bullfrog can make it up by trying its **Theme Hospital**. Last time we were to build an amusement park while this time we deal with situations when people risk their lives for real. The gamer's goal is to make the most possible profit from their troubles. You need to design, build, equip, and sustain the population of the state-of-the art health care facility. Don't forget to show your aesthetic taste and market grip in choosing the furniture in every ward, test lab and office in your hospital.

Do you need a pet (sorry, a nerd, oops!, a NORN) who never makes a mess of your nice house, never asks for designer dog food? Look for the right answer in **Creatures** by Millennium Interactive! Alas, those little pretties' life span is limited to 15 hours only. Their life mode is determined by A-Life algorithms invented 20 years ago by genetic engineer Steve Grand and now for the first time implemented by Millennium developers. Become the Master of A-Life creatures in Cyber World! Our Choice!

Have you already played **Magic: The Gathering**? If you think so, then check if it was the M:TG by Acclaim. If the answer is Yes, then you NEVER played M:TG! The real game was made by MicroProse and Sid Meier himself (see interview with him in our February issue). You would be proud of yourself when you become the only Ruler of Shandalar. This excellent, though a little slow, card game in the land of magicians is by all means Our Choice.

Children, even if they are born in Australia, should supersede their overseas parents. A nice example of this rule is **KKnD** by Beam Software of Australia. Red Alert was an excellent game, but KKnD is simply better, although it is the same RA. You'll be pleasantly surprised to get full documentation in the Russian version.

Action\Arcade



Sales Curve Interactive, a British game developer, promises the full version of **Carmageddon** by May. Speed, wind, adrenaline, head-spinning road craze, plenty of risks: isn't it enough for a race enthusiast with a PC? Wait for the full version and you'll probably get more.

LucasArts, the creator of Indiana Jones movies, gave us a chance to feel the atmosphere of the





Wild West in its **Outlaws**, a breathtaking mix of 3D action shooter and adventure with network capabilities (in the full version). An intriguing story with plenty of action. Go get'em suckers!

What can always attract universal attention? Developers from Monolith (see the interview with its CEO in our February issue) and GT Interactive unanimously say **Blood**! The shareware version demonstrates that this bloody mix of a powerful DN3D engine, a bells-n-wistles game plot, a handful of genuine American jokes (he-he!), an atmosphere of all-penetrating dark humor (ha-ha!!), astonishing sound effects, and AI rightfully deserves to be named Our Choice.

Quake fans, on your mark for more adventure! **Quake Mission Pack #1: Scourge of Armagon** by Hipnotic, Activision and GT Interactive and **Shrack for Quake** by Quantum Axcess both deserved Our Choice. Take Two and Take Three of Quake seem to be a no less breathtaking gaming experience with characteristic variations that only mature twins can demonstrate.

Simulators

The long-awaited demo of **X-Car: Experimental Racing** by Bethesda proved to be a more experimental rather than a realistic racing experience. You'll be amazed to see how your car can be modified, but you'll be in big surprise to see your car making a turn all by itself at speed 0.



Interstate'76 by Activision is more than a racing simulator, it's a love game with speed, beautiful landscapes, powerful gunfire, and the unforgettable groove of mid-'70s. There are over 30 different cars and 17 missions to take you across Texas. A powerful gaming engine, very realistic off-road effects, plenty of car crashes and fantastic graphics make this game a dream of any true racing fan. Be sure to upgrade your PC before installing I'76 to get more fun! Surely, Our Choice!

Tired of flying and racing? Try to crawl! Interactive Magic offers such a rare experience in its **iM1A2 Abrams**. We were shocked to see such an incredible realistic simulator of the latest masterpiece of armored power. Despite its poor graphics, the game is more than a simulator: it may well be considered a strategic game.

Adventures

You have probably got enough time to get over the horrors of SHIVERS 1. **Shivers 2**, Part 2 of the famous Sierra game, is about to hit the market. A small town in the heart of America, your friends are dead, and you are again face to face with Pure Evil... 3D graphics, over 50 mindtwisting puzzles, seas of blood... Are you ready for more horror?

The Lost Vikings: Norse by Norsewest is a nice bit of arcade plus quite a few easy and not so easy to solve puzzles. A childish lightweight cutie by Interplay. Unfortunately, graphics are not up to the mark.

If you are a Web- and interactive game addict, then you should be familiar with the famous Latin abbreviation: **SPQR: The Empire's Darkest Hour** by Cybersites/GT Interactive. Now you can buy a CD and stop disturbing your modem and neighbors with your occasional Latin. A lot of scholarly puzzles and not much of aesthetics: Cybersite's Roma looks more like the Moon's surface.

When was the last time you visited Atlantis? What was it: Tomb Raider, Time Lapse, or The Fate of Atlantis? Wanna take another journey? **Arc of Time** by Trecision/Koei will take you there! Satisfactory graphics, a good plot, interesting puzzles. Nothing much new, but you will sure have a pleasant time while getting to the point of destination.

Hardware

This month our test lab tested IDE hard disks. The winners are: **Fujitsu 1638TAU** - "Our Choice" and "Best Buy", **Quantum Fireball TM 1280A** - "Our Choice".

Special:
MGA Millennium – от $199
MGA Mistique – от $129
Trident 3DTV 4 Mb – $99

MPC CLUB

Мультимедиа Клуб

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2, подъезд "М-Бит"
E-Mail: azazello@online.ru, azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339 (24 часа, 28800)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA



Наши фавориты для игр и мультимедиа • для профессиональных задач • лучшие оптовые цены



Наши партнеры:

Москва

"Формоза"	917-0125
"Марекс"	195-6983
"МегаТрейд"	945-8877
"Мультимедиа Сервис"	275-2431
"Глэдис"	974-6005
"Компьютерные салоны"	921-5826
"Марви-МРТ"	923-6185

Региональные

"Астерия Клуб" г. Екатеринбург	(3432) 51-1025
"КО-Систем" г. Уфа	(3472) 53-0561
"Комплекс Про" г. Томск	(3822) 25-9522
"ДИ&К" г. Ростов	(8632) 52-7573
"Прагма" г. Ростов	(8462) 51-6427



1. Снимай видео



2. Редактируй фильмы

MPC Studio – #1 в цифровом видео и аудио



COMTEK 97

Павильон 6, стенд 6236

Обширная программа семинаров



3. Записывай MPEG



4. Создавай VideoCD



• Уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •



Звуковые платы
– более 20 моделей!
Ultrasound PnP/PRO/ACE
TB Pinnacle (20-bit, DSP)
TB Tropez 32/PLUS PnP
Terratec EWS64XL Sound Systems
ESS-1868 SB 16/32 PnP
Creative SB 16/32/AWE64
Yamaha DBX50/SW60 XG
AVM Summit/Apex/ST

Профессиональное музыкальное оборудование
Многоканальные монтажные системы (HDR) от **DigiDesign**, Digital Audio Labs, Roland, AdB
Antex StudioCard (Windows NT)
DAT системы **Panasonic**,
Пульты Yamaha, Mackie
MIDI интерфейсы MusicQuest, **MidiMan**, Steinberg, MOTU
МИДИ клавиатуры Fatar и Roland
– программное обеспечение...

Цифровое видео и фото
miroVIDEO DC 10/30/DV100
Kodak DC20/25/50 Zoom
FAST AV Master/FPS60+
Darim MPEGator Encoder
DPS PVR Perception/TARGA
Data Translation Broadway
TV Tuners/VideoBlasters
Maxmedia TV Convertors
Монтажные видеосистемы

Акустические Системы
Микрофоны, наушники
Sony (все модели)
Labtec LCS (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
Altec Lansing Series ACS-300

CD-Rom и CDR системы
Sony 88E+ 8XI, ATAPI
Goldstar 8/10/12Xi, EIDE
Panasonic 8/10/12Xi, EIDE
Aztech 8/10/12Xi, EIDE
Plextor 8/12X+ Pro, SCSI-2
Yamaha CDR-200/400, SCSI-2
CDR KIT: JVC (2x4), Philips (2x6)

Графические платы
Diamond Stealth 3D/64 Video
Diamond Monster 3D
STB LightSpeed 128
ATI 3D PRO TURBO PC-2-TV
Matrox MGA Millennium 3D
Matrox MGA Mistique 3D
Miro Crystal VR-2000/4000/3D
Glint3D NT Graphic Adapters
Dynamic Pictures OXYGEN-102

Компьютеры**
CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
Мыши Logitech (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
ThrustMaster F-16, F-22 FLCS
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)

Виртуальная Реальность
Forte VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Мониторы
Sony Trinitron 15SX/SFII
Sony Trinitron 17SFII/SEII
Viewsonic & Panasonic*

Комплектующие
- полный ассортимент
- процессоры Intel Pentium/Pro
- Iomega JAZ и ZIP, диски

*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!